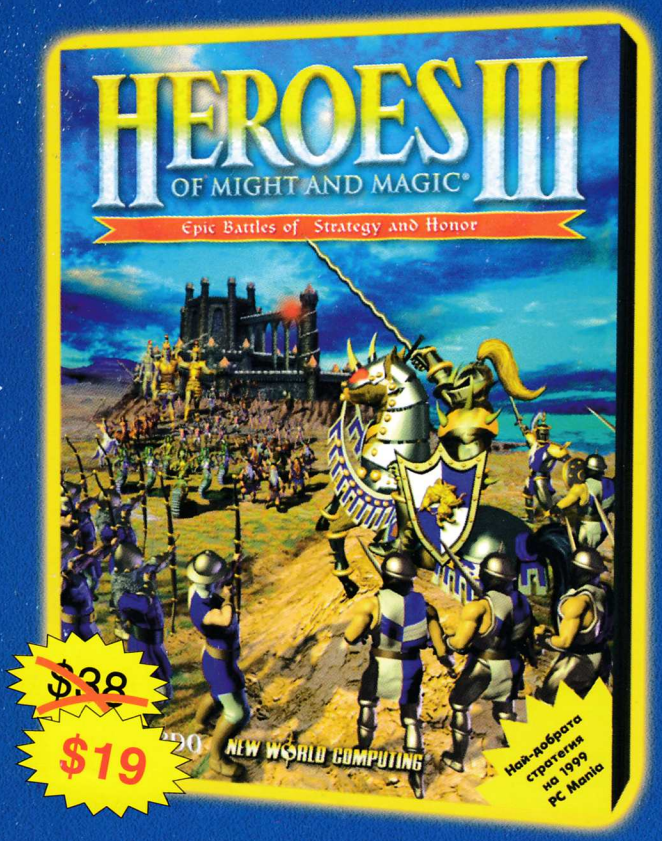
# PC MANIA®

WWW.PCMANIA.BG

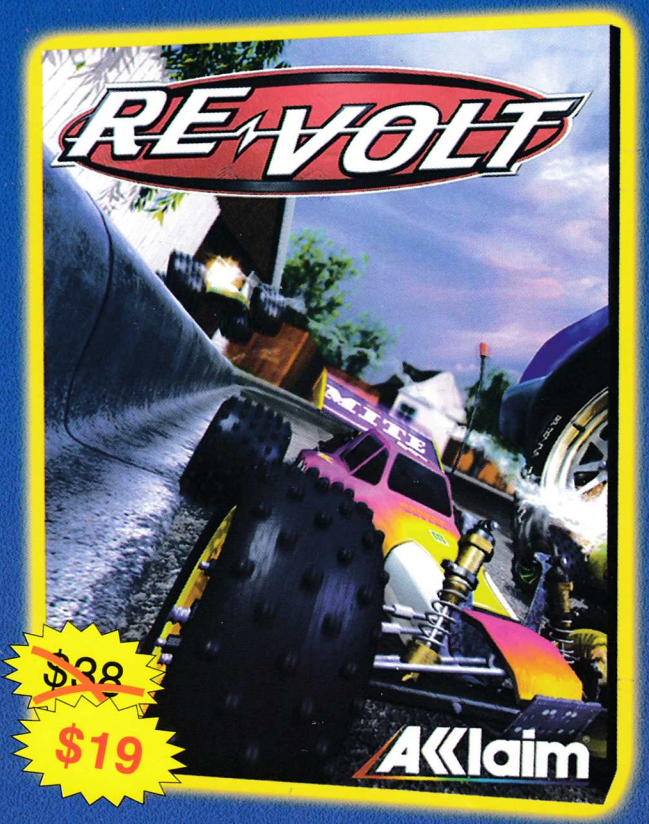
БРОЙ 9 (28), СЕПТЕМВРИ 2000

68 страници
3.90 лв. с диск
1.50 лв. без диск

KISS PSYCHO CIRCUS, MOTOCROSS MADNESS 2
DARK REIGN 2, GRAND PRIX 3, ICEWIND DALE
PHARAOH: CLEOPATRA, WARLORDS BATTLECRY
AGE OF EMPIRES II: THE CONQUERORS
SUBMARINE TITANS THE TAINTED
TRAFFIC GIANT



# НЕВЕРОЯТНО НАМАЛЕНИЕ!




**ВСИЧКИ ЗАГЛАВИЯ СА С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК**
**ЗА ПОРЪЧКИ НА ЕДРО: тел. 02/ 963 10 86; 02/ 66 91 24**

**СОФИЯ**
**Магазин PC Mania:**
ул. "Цар Шишман" № 31
тел.: 02/ 986 40 84

**СОФИЯ**
**Магазин PC Mania:**
площад "Славейков" № 9,
тел.: 02/ 986 68 58

**СОФИЯ**
**Stefani Multimedia**
ул. "Княз Борис" №134
тел.: 02/ 980 98 13

**РУСЕ**
**Клуб "Joker"**
ул. "Давид" №11
тел.: 082/ 22 04 69

**БУРГАС**
**"Multimedia"**
ул. "П. Евтимий" №113
тел.: 056/ 80 30 45

**ПЛОВДИВ**
**"Angel Soft"**
ул. "Костаки Пеев" №5
тел.: 032/ 27 09 34

**СТАРА ЗАГОРА**
бул. "Цар Симеон Велики" №108, ет. 2
тел.: 042/602 993

PC MANIA

## Екип


**Автори**

Момчил Милев
Георги Пенков
Никола Икономов
Бойко Маринков
Александър Бойчев
Морган Кроу
Генко Велев
Владо Георгиев
Георги Даскалов
Никола Дърпатов
Боян Спасов
Елица Тодорова

**Дизайн и предпечат**

Росен Вучев
Пеню Дачев
Десислава Маркова

**Реклама и маркетинг**

Петър Табов

Велчо Стефанов
Любомир Кръстев
email: reklama@pcmania.bg
тел: (02) 986-38-19

**Цветоотделяне и експонация**

Студио PC Mania

**Със съдействието на**

CHSL Holdings, USA


## Координати


**Телефони**

(02) 986-38-19, 987-47-19

**Адрес**

ул. "Стефан Караджа" № 5
София 1000

**Internet**

www.pcmania.bg
redakcia@pcmania.bg
reklama@pcmania.bg
IRC: irc.newnet.net #pcmania


## НОВИНИ


PC Mania report 04
Hardware news 61


## ИГРИ


Age of Empires II: The Conquerors Expansion 06
Warcraft III (preview) 09
Icewind Dale 10
Dark Reign 2 14
Terminus 16
Motocross Madness 2 18
Heavy Metal F.A.K.K.2 20
Warlords Battlecry 24
KISS Psycho Circus: Nightmare Child 28
Cleopatra Pharaoh expantion 30
Hunt for the Red Baron 32
The Tained 38
Dukes of Hazzard 40
Star Trek: Klingon Academy 42
Grand Prix 3 44
Submarine Titans 46
Virtual U 48
Siege of Avalon 49
The Traffic Giant 50


## РЕТРО


Commander Keen Series 37


## ХАРДУЕР


Sony Style 13
ATI Radeon 62


## ИНТЕРНЕТ


DivX;) 56


## СОФТУЕР


Производството на герои 58
Tiberium Editor и Sun Editor 64


## ПИСМА


pisma@pcmania.bg 52


## КЛАСАЦИЯ


PC Mania Top 10 54

# PC MANIA REPORT

## Detonator 3 драйвери за Nvidia chipset!

Измина само около месец след излизането на "стария" драйвер Detonator 2 за различните Nvidia chipsets и ето че компанията съвсем изненадващо вече пусна по-нова версия. Трудно ми е все още да преценя на какво се дължи това подозрително бързане – по-старият Detonator 1 "издържа" почти две години? Може би помните, че при тестовете на компютрите на редакцията (в редакцията сме феновe видеокартите, базирани на Nvidia chipset) не се появи никакво подобряване на бързодействието на видеокартите и по тази причина съобщихме, че "печалбата" от използването на Detonator 2 ще бъде единствено само от евентуално подобряване на съвместимостта между някои по-стари игри и по новите версии на Windows.

NVIDIA™

Какво е положението с новия драйвер? Ако отворите сайта на производителя www.nvidia.com ще прочетете обещание за подобряване на бързодействието с цели 50%!!! Както се казва, прекалено хубаво е, за да е вярно! За съжаление тези скептицизъм май излиза оправдан. На друго място на сайта на производителя (с доста подребни букви) ще прочетете, че новият драйвер е разработен най-вече за видеокартите от фамилията GeForce, но, разбира се, работи нормално и с по-старите видеокарти. И понеже явно и други компютърджии не са повярвали на твърдението за петдесетпроцентно завишение, на един от сайтовете www.anandtech.com са си направили труда да направят подробни замервания... и резултатите са много, много далеч от обещанието :-(

1. Видеокартите, които не са от фамилията GeForce, действително работят с новия драйвер, но не само че няма подобрение – те дори показват ЗАНИЖЕНИЕ на бързодействието с около 10%! Изводът е – ако имате по-стара Riva TNT или Riva TNT 2, не бързайте да се радвате и да качвате новия драйвер.

Ако имате видеокарта от фамилията GeForce – при по-старите модели има съвсем малко завишение, но само при работа с 32-битов цвят и при режим на работа от 1024x768 нагоре. При най-новите модели GeForce "печалба" практически няма!

Изводът – ако сте сред малкото щастливци в България, притежаващи видеокарта GeForce, поне няма да загубите, ако инсталирате драйвера Detonator 3, ако имате обаче друга видеокарта, базирана на Nvidia chipset, по-добре си останете със старите драйвери!

## The Sims: Livin' Large

Това е играта, която доста месеци водеше класациите по продажби в Щатите и Канада и дори сега, почти година след излизането ѝ, отстъпва първото място само на Diablo 2. Появата на expansion pack беше закономерност и ето че той вече е почти готов – от Maxis съобщиха, че The Sims: Livin' Large вече е на етап "gold" и през септември ще бъде пуснат официално в продажба. Какво ново може да очаквате в него? Преди всичко промени в gameplay и в интерфейса няма да има. Не се тревожете обаче, новостите са повече от достатъчни! Ще има пет нови възможности за кариера в работата с повече от петдесет професии – rock звезда, водещ на телевизионно шоу или дори... Уфолог! Какво е това Уфолог ли? Ами специалист по извънземни летащи чинии :-) Допълнително ще има ЦЕЛИ СТО нови предмета, с които можете да им обзавеждате жилищата (това май е повече, отколкото имаше в оригинала) и петдесет нови разцветки подови плочки и покрития за стени. Освен това вашите "симове" ще трябва да се справят с такива досадни събития като нашествие на хлебарки или извънземни (май от Maxis не правят разлика между двете неща:-), или ще могат да се възползват от преимуществата на Джинове, които изпълняват желания (това пък къде се продава?) и от любовни стимулатори (виагра?). Освен това от Electronic Arts твърдят, че дори и да не си купите от тях допълнителното бонус-CD, ще имате цели ЧЕТИРИДЕСЕТ души в повече,

които ще можете да контролирате или наблюдавате!

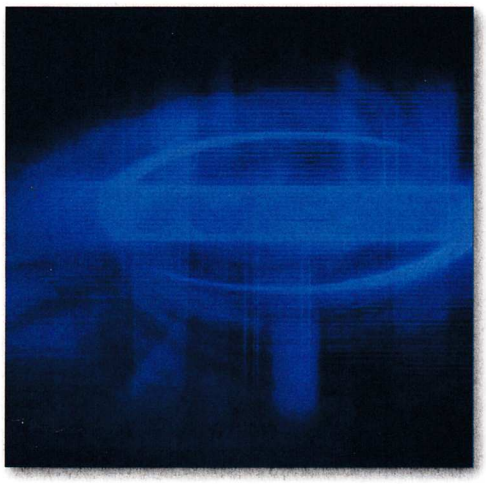
## NASCAR Heat

Така се казва новото рали от поредицата Nascar, което ще се разпространява от Hasbro Interactive и вероятно ще бъде пуснато в продажба в края на август. Като се съди по наличните screenshots, производителите този път изглежда са се постарали предостатъчно.

Съперниците в ралито ще бъдат истински личности – измежду тридесет от най-известните състезатели и ще имате богат избор от различни опции за състезания, включително и предварително подготвени сценарии. Разбира се, едва ли е нужно да се споменава, че голямо внимание е обърнато и на multiplayer игрите, в които ще могат да участват до осем играчи.

## Alone in the Dark IV: The New Nightmare

Куестовете от поредицата Alone in the Dark бяха сред най-хитовите заглавия от средата на деветдесетте години. Лично на мен графиката никак не ми харесваше – компанията Infogrames използваше някакъв engine (вече не си спомням как се наричаше), при който фигурите бяха съставени от правоъгълници и не бяха особено красиви, за сметка на това обаче самите движения бяха изключително реалистични. А пък особено първите две игри като gameplay и като сюжет бяха действително уникални. Нищо чудно, че сега компанията Dark Works (по договор с Infogrames) работи активно по продължението на поредицата под заглавие Alone in the Dark IV: The New Nightmare. Съдейки по предварителните данни, играта вероятно ще бъде завършена през 2001-та година, а за да сте наясно какво се крие под името Dark Works, ще ви кажа, че тази компания е образувана след реорганизирането на Adeline Software и Delphine Software, в актива на които има такива заглавия като Fade to Black, FlashBack и Little Big Adventure.



## And the winer is...

Може би си спомняте, че в брой 4 от 2000 година PC Mania обяви конкурс за Theme за Windows.

Поради доста големия интерес малко забавихме излъчването на победител. Но всяко зло за добро – получихме около 30 теми и днес 19 август 2000 година в 19:00 часа (в присъствието на нотариус:) изтеглихме победител.

Неговото име, по-точно e-mail е: **kire_ai@vt.techo-link.com**. Умоляваме Кирил да се обади в редакцията или да ни напише още един e-mail с по-подробни данни, за да може да получи своята награда: половин годишен абонамент за PC Mania. С дück, разбира се.

Самата тема ще поместим в CD-то към следващия брой.

# Търсете

**Linux Collection** е сборник с дистрибуции на операционната система Linux. В това издание са включени RedHat и Linux Mandrake.

**Red Hat Linux** е най-разпространената и популярна Linux дистрибуция. Версия 6.2 е новото и подобрено издание на тази изключително успешна и спечелила много награди серия. Red Hat Linux се инсталира лесно с помощта на удобен графичен интерфейс и е перфектен избор за широк кръг приложения.

**Linux Mandrake 7.1** Идеалният избор за потребители, решили да изпробват Linux за първи път. Отличава се с изключително лесна инсталация и Windows-подобната графична среда KDE. Mandrake е удобен както за работа в домашни условия, така и за офис. За конфигурирането на Mandrake като сървър не са необходими задълбочени познания за Linux. Първият Linux в света, който може да се инсталира на български!

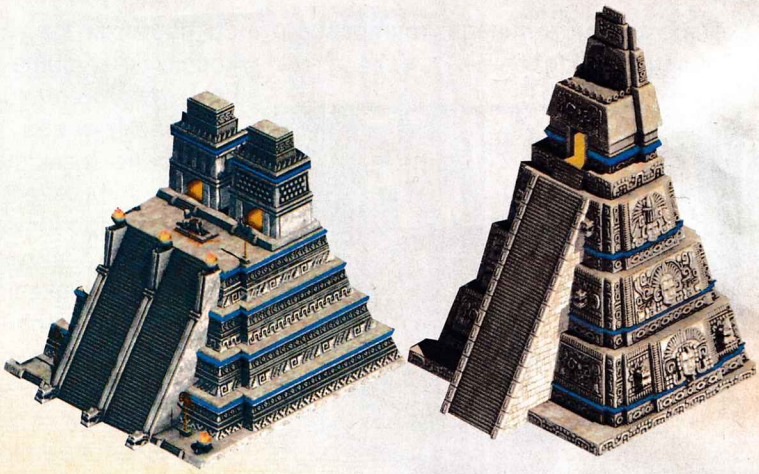
# Очаквайте

Новият **Linux Collection 2** отново предлага пълна версия на водеща Linux дистибуция – Slackware. На 3 от дисковете ще намерите инсталационен код, допълнителни програми и пълен Source на Slackware 7.1.

**Corel Linux OS** е друга дистрибуция, включена в Linux Collection 2. Corel Linux OS е дистрибуция, базирана на популярният у нас Debian.

В добавка за пръв път в Linux Collection ще намерите две от най-популярните приложения за Linux - Corel PHOTO-PAINT 9 и Star Office. **Corel PHOTO-PAINT** е мощен пакет за обратботка на растерни изображения. **Star Office 5.2** е офис пакет, успешно конкуриращ популярният Microsoft Ofiice - предлага текстообработка, електронна таблица, графичен редактор, база данни, електронна поща и уеб браузър. В Linux Collection е включена дистибуция на Star Office 5.2 на английски, френски, немски и руски език.

# Age of Empires II The Conquerors



Искрено ми се искаше в следващите редове да се впусна в една, безкрайна, двустранична тирада на тема "накъде пое криволичещата пътека на реалновремевите стратегии". Щях да ви обясня с наймалките подробности, че като изключим очаквания през октомври Red Alert 2 на Westwood, актуалната The Conqerors Expansion е може би последната "класическа" двуизмерна стратегия в реално време. Щях да се спра на факта, че след наздравиците за милениума, всички изведнъж "преминаха" на 3D, а триизмерността се превърна в нещо като начин на живот за всички производители на развлекателен софтуер. Щеше ми се да споделя, че щом Blizzard "преоткриха" стандарта на бъдещето за WarCraft 3, за добро или за лошо, връщане назад няма.

По-надолу в досадната тирада щях, както много мои колеги, да се вайкам за съдбата на "осиротяващия" жанр на 2D стратегиите в реално време, да се опитвам напразно да ви убедя, че на игри като Earth 2150, Dark Reign 2 и Ground Control още не им е дошло времето и, че в клетата изометрична две Д среда все още има хляб.

Истината обаче е друга. Факт е, че последният час на двуизмерните RTS-игри е ударил и вече е само въпрос на време, те въобще да престанат да съществуват. Не казвам, че

и след две-три години няма да има 2D стратегии, мога само да се обзаложа, че няма да влизат в репертоара на Blizzard, Westwood или пък Ensemble Studios.

След това малко носталгично въведение ще се върна към една игра, която съвсем заслужено обра всички геймърски "оскари" в жанра RTS за миналата година. Играта се нарича The Age of Kings. Нейното разширение – The Conquerors, което ще ви представя всеки момент, съдържа толкова много новости и подобрения, че спокойно може да мине за истинско продължение. Ето и новите неща в The Conquerors Expansion, в сравнение с оригинала.

Първото нещо, на което не мога да не обърна внимание, са петте нови народа. Те в общи линии имат едно и също хоби, изразено в лайтмотива на играта – Завоевателите. За разлика от Rise of Rome, разширението за първия Age of Empires, в The Conquerors народите не са обединени по географски принцип или по времеви период. Тук всички нови цивилизации си приличат по това, че са били могъщи и са разширявали земите си чрез непрекъснати завоевания. Освен познатите ни от Age of Kings народи, сега ще можете да изберете също така хуните, корейците, испанците или пък могъщите централноамерикански цивилизации на маите и на ацтеките. За индианците от "Новия свят" са направени изцяло нови постройки, които отговарят на архитектурните им традиции. Освен това е променен и външният вид на техния монарх, който сега изглежда като кръвожаден шаман, лаком за непрестанни човешки жертвоприношения. Ако пуснете някоя нова кампания – например Монтесума, веднага ще забележите и една от новите карти, характерна за Централна Америка. Тя подобаващо е наречена Юкатан и в нея преобладават тропическите дървета, а животинското царство е представено от непознатите досега пуйки и ягуари (заместват овцете и вълците от оригиналния Age of Kings). Нов тип карта е и зимната – има замръзнала вода и сняг, по който войските ви оставят равномерни стъпки.

Обикновено повечето стратегии в реално време са стиснати на сериозни геймплей новости в разширенията си, но за радост The Conquerors Expansion е приятно изключение в това отношение. Хората на Брус

REAL TIME STRATEGY

| | |
|---|---|
| графика | ★★★★★★ |
| звук | ★★★★★★ |
| геймплей | ★★★★★½ |
| общо | ★★★★★★ |

PC CD ROM

**издател**
Ensemble Studios
www.ensemblestudios.com

**системни изисквания**
Pentium 200 MHz, 32 Mb RAM, DirecX 7, Windows 95/98/ME

Шели са добавили цели три нови типа игра в multiplayer: King of the Hill, Wonder Race и Defend the Wonder. В King of the Hill на картата е разположена една монументална постройка (Wonder), като целта ви е да я контролирате за известен период от време. Както можете да предположите, около въпросните "чудеса" се разгарят свирепи битки, тъй като всеки играч се стреми да струпа войските си около тях и да устиска до края. The Wonder Race ще се хареса на по-миролюбивите геймъри. В този "хуманен" режим на игра всички играчи са съюзници, а условието за победа е изключително стимулиращо – кой пръв ще построи Wonder (нарочно няма да използвам българската дума "чудо", защото в контекста на играта са включени не само номерираните чудеса на света). Defend the Wonder пък е обратният вариант. В този режим вие разполагате с Wonder, който е защитен от специална, предварително построена отбранителна система. Разбира се, ще имате шанс да доизградите защитата си, но така или иначе, всички останали играчи ще ви подложат на безмилостен обстрел. Те печелят, ако унищожат скъпоценната ви солидна постройка, а победата е ваша, ако успеете да ги отблъснете.

Тези от вас, които добре познават играта сигурно бързо ще забележат едно дългоочаквано от всички AOE-фенове подобрение, а именно интелигентната организация на фермите. Когато кликнете върху мелницата (mill) ще забележите един нов бутон в интерфейса, който ще ви позволи автоматичното изграждане на нова ферма, ако една от действащите се "изчерпа". На теория това звучи страхотно, но в процеса на игра неминуемо ще се сблъскате с един проблем: когато включите автоматизирана замяна на фермите, необходимите дървени ресурси веднага ще бъдат приспаднати от резервите ви. Ако искате повечето от фермите ви да се подменят сами, ще трябва да се лишите от огромни "кубици" дървесина. А в началото ще имате въпиеща нужда от дърво за военните постройки и със сигурност няма да разполагате с необходимото количество wood. Казано направо, в ранните фази на развитие – Feudal и Castle Age, едва ли ще имате някаква реална полза от това нововъведение. Помнете, че ще трябва да натиснете новия бутон преди фермата да се изчерпала, а не след това. Щеше да е добре, ако от Ensemble бяха направили така, че въпросният бутон да функционира и като команда за повторно засяване на фермите post-factum.

## От новите подобрения специално внимание заслужава повишеният интелект

на вашите жители и обсадните машини (ако приемем, че те имат мозък :-) Най-сетне вашите глупчовци ще започнат сами да секат дърва, ако преди това са построили lumber camp обаче. Операторите на обсадните машини явно са били сменени с по-находчиви екземпляри, тъй като тези съоръжения вече не стрелят сляпо по врага, ако в обсега им се намират и ваши единици, които могат да бъдат наранени.

Сред останалите подобрения в геймплея съм длъжен да спомена и възможността да накарате съюзническия компютърен играч да ви плаща трибутна такса, да атакува враговете ви и да строи определени сгради. "Подчинената" ви флота вече също може (както и сухопътните единици) да плава в избрано от вас формирование.

## Новите единици

Множеството промени и новости в този раздел със сигурност ще хвърлят в луд възторг всички Age II фенове. Всяка от новите цивилизации има своя уникална войскова част. Ацтеките разполагат с jaguar warrior, единица, специализирана в премахването на пехота; маите пък залагат на plumed archer – силен стрелец на близки разстояния; при хуните ще можете да обучавате таркан т.е. издръжлива лека-кавалерия, подходяща за атака на сгради; корейците разчитат на war wagon, както и на turtle ship (плаващ дреднаут); испанците са представени с конквистадор – ездач с огнестрелно оръжие и мисионер, който в случая е специализиран монах.

## Освен уникалните единици има и нови регулярни войски

Те са:

**Eagle warrior:** бърза пехотна единица само при индианските цивилизации, която заменя стартовия scout cavalry. Той е необходим на ацтеките и на маите, тъй като те не могат да създават каквито и да било конници. Eagle warrior успешно заема мястото на леката кавалерия, а освен това е напълно устойчив на conversion от монаси.

**Halberdier:** Към групата на копиеносеца и въоръженият с пика от Age II е добавена и трета, последна единица – войникът с алебарда. Той е още по-ефективен срещу кавалерия и става достъпен в Imperial Age.

**Hussar:** Хусарят допълва серията от леки кавалеристи. Той е силен, а освен това си запазва бонусите срещу монаси и устойчивостта срещу conversion.

**Petard:** Тази интересна единица се "произвежда" в замъка ви и, най-общо казано, е бомбаджия-самоуби-

ец. The petard е шишко, нарамил буренца с барут, който се втурва като обезумял към целта си и експлодира мощно. Идеален е за унищожаването на постройки, но за съжаление е неефективен срещу обикновени войски. Ще стане достъпен за вас след Castle Age.

Освен въвеждането на новите единици, има известни промени при познатите ни вече войски. Cavalry archers и heavy cavalry archers сега са много по-добри от преди, а камилите се движат по-бързо. Вече няма да е необходим research, за да можете да строите bombard cannon и hand cannoneer, а освен това въпросните единици имат предимство при стрелбата над обсадни машини и пехота. В Conquerors всички леки кавалеристи имат бонус срещу монаси. Много от познатите ни от Age of Kings уникални единици като например samurai, huskarl, и woad raider са с подобрени характеристики. Промените са наистина забележителни и това води до още по-добрия баланс между различните народи.

## Новите технологии

Освен новите единици в The Conquerors expansion има и няколко нови науки, които подсилват цивилизациите и притъпяват някои от недостатъците на пренебрегнатите народи. Чрез "еретизъм", единицата ви, която е била convert-ната от вражески монах предпочита да умре, отколкото да премине в другата вяра. "Теокрацията" позволява на вашите монаси да действат като група при "обръщането" на вражески единици. Ако избраната чужда войскова част не бъде "обърната", ще се изчерпят запасите от "вяра" само на един монах, а на целия "отбор" монаси. Освен няколко нови обикновени технологии, за всяка цивилизация е добавена и по една уникална технология. Няма да се спирам на всички поотделно, но за да добиете някаква представа ще спомена две-три от новите науки. Така например чрез Supremacy (превъзходство) испанските жители стават по-издръжливи (повече armor и hit points), което им позволява да оцеляват по-дълго във вражеска територия и дори да строят в чужди военни лагери. Готите са "почерпени" с цели две нови уникални технологии – Anarchy и Perfusion. "Анархията" позволява да построите уникалната единица huskarl в казармата (barracks), докато Perfusion прави всички казармени единици 50% по-бързи. Чрез Berserkergang свирепите викингски берсеркери стават още по-кошмарни и регенерират по-бързо.

Покрай всичките тези новости и подобрения съвсем забравих да спомена едно от най-важните неща в The Conquerors, а именно кампаниите. Те са общо 4 – Монтесума, Атила, Ел Сид и Battles of the Conquerors Първите три не се различават по концепция от тези в The Age of Kings и представят три емблематични личности от човешката история, които са директната асоциация на съвременния човек за завоевател. (В случая с Монтесума, става дума не само за легендарния вожд на ацтеките, а и за испанския конквистадор Кортес). Четвъртата кампания Battles of the Conquerors обаче е една изключително оригинална идея, заради която Ensemble заслужават похвала: в нея са включени отделни легендарни и ключови битки от Средновековието, например една от най-интересните морски битка в историята, а именно битката при Лепанто, в която почти цялата флота на Османската империя бива разбита от християнската коалиция на Венецианската република и Испания. Не мога да пропусна и сражението за английската корона при Хейстингс, където в конфликта участват саксонци, датчани и норвежци. Въобще, ако поне малко се интересувате от история, няма как да не оцените възможността да изживеете най-интересните битки на монитора си без да залагате на карта главата и царството си.

Age of Empires II: The Conquerors със сигурност е най-добрият expansion, правен някога, тъй като новостите са предостатъчни за едно истинско продължение. Той в още по-голяма степен от Rise of Rome задълбочава и балансира геймплея, така че едва ли ще има разочаровани фенове на поредицата. Останалите, които никога не са играли Age of Empires, мога само да посъветвам да си намерят на всяка цена най-добрата стратегия в реално време въобще.

*Никола Икономов*

Въпреки, че WarCraft III ще излезе около 2001 г. и то според оптимистичните прогнози на Blizzard, интересът към играта става все по-голям и по-голям Какво е новото към момента:

Фабулата е изградена основно върху злополучната WarCraft Adventures. Млад орк на име Thrall е отвлечен от хората. Въпреки, че израства като роб, той успява да развие много качества и един ден - да избяга. След много премеждия Thrall открива народа си, който единствен е успял да съхрани независимостта си. Останалите орки са поробени и живеят в резервати. Смелчагата се отправя на изпълнено с опасности пътешествие, за да обедини разпокъсаните кланове. Thrall успява и - логично - е избран за техен предводител. Под негово водачество орките преоткриват забравената си шаманска култура. С новопридобитите сили, те се вдигат на бунт срещу злите си господари.

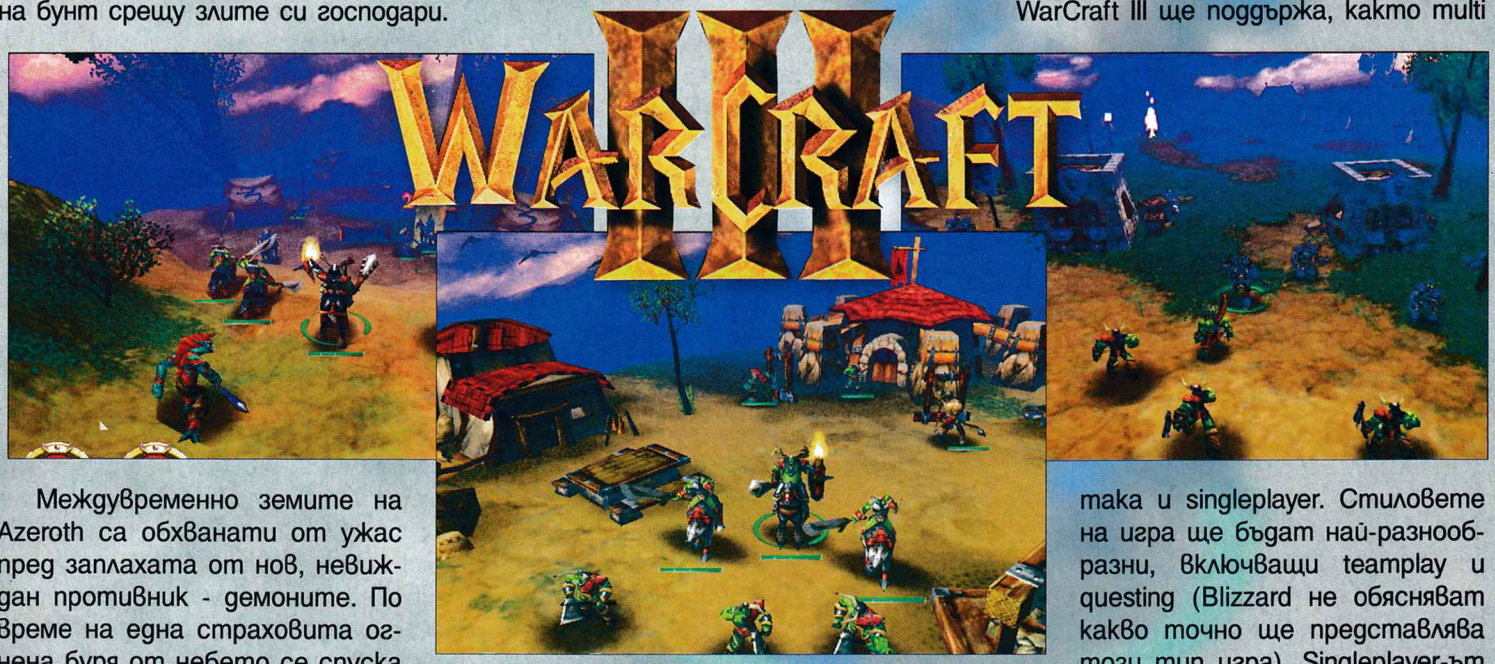
от WarCraft II - войнствена раса. Затова, в играта ще разполагат с доста силни единици. Армията на орките е известна под името The Horde (Ордата), като в нея освен зеленокожите, са включени тролове и минотаври. Елфите се присъединяват към хората, затова такава отделна раса няма. Заедно с хората, те започват да се занимават с магия.

Две раси с близки виждания за бъдещето на Azeroth са демоните и безсмъртните. Демоните, силна и зла раса, наречена още The Burning Legion, изминават дългия път от космоса до Земята, за да подложат на унищожение всичко, което се изправи на пътя им. При расата на undeads са интересни некромансерите, които не само съживяват мъртвци, но също така изграждат магически сгради чрез заклинания. Единиците им са най-бавно подвижните в играта, защото са съчленени от части на трупове и скелети.

контролирате войските си. Вероятно ще можете да движите едновременно само по четири героя, но това ще се уточни чак след баланса на расите. От Blizzard не искат играчите да изпадат в ужас, когато трябва да използват героите си в битка, поради голямата им важност. Затова, ако такъв лидер бъде убит, той ще се появи в града ви и ще може отново да бъде нает, обаче загубил придобитите умения.

Богатият на възможности Map editor ще позволи на геймърите да си правят собствени карти, да поставят единици, да определят условията за победа и загуба. Чрез скриптове, ще можете да си създавате нови бойци, команди и магии с техните ефекти.

Ако се съди по screenshot-овете, графиката ще бъде на много високо ниво. Единиците и теренът ще са напълно триизмерни и естествено играта ще поддържа 3D ускорение. WarCraft III ще поддържа, както multi




Междувременно земите на Azeroth са обхванати от ужас пред заплахата от нов, невиждан противник - демоните. По време на една страховита огнена буря от небето се спуска The Burning Legion. Върху него тегне проклятието да се скита от свят на свят и да консумира магическата енергия, за да оцелее. Крайната цел на тези изчадия адови, всъщност, е пълното унищожение на Azeroth. Пред лицето на голямата опасност, която грози еднакво и хората, и орките вечно враждуващите народи сключват примирие, за да защитят земите си от безконечната паплач на The Burning Legion.

В WarCraft III ще има пет раси: орки, хора, демони, безсмъртни (undead) и една все още неизвестна. Орките са старите познайници

Но пък имат силна защита, за да поемат атаките на по-бързи единици. Техен водач е Nerzhul, чиято цел е да изгради своя нежива нация след унищожаването на противниците си.

Предвиждат се по 12 единици на раса, което общо прави 60 различни създания. Тук вече няма да пращате бойци на сигурна смърт, просто защото те са скъпи и не се произвеждат на кило, както в предишните части на WarCraft.

Героите ще бъдат, както мъжки, така и женски индивиди и ще притежават по едно специално умение. Тези лидери ще са ви нужни, за да

така и singleplayer. Стиловете на игра ще бъдат най-разнообразни, включващи teamplay и questing (Blizzard не обясняват какво точно ще представлява този тип игра). Singleplayer-ът ще има кампания, която ще е подобно на ролевите игри - едно голямо приключение. Множеството куестове, които ще получавате от различните NPC-та ще изпълняват ролята на сценарии свързани помежду си в самата игра. По този начин се премахват дългите и често досадни брифинги.

Играта ще поддържа Windows 95/98/2000/NT. Системните изисквания ще са скромни: Pentium 233Mhz с 3D-ускорител.

*Над темата работиха:*
*Александър Главчев,*
*Андрей Главчев и Петър Медникаров*

# ICEWIND DALE

Все още е лято. Повечето хора асоциират този сезон с море, плажове, загар и почивка. Или с нечовешки високи температури и ежедневно потене в добрия стар роден град, ако по някаква причина не могат да си позволят летуването. Както и да е – лято е. Омръзна ли ви вече? Ако отговорът на този въпрос е "да", то аз веднага мога да ви предложа една доста по-хладна алтернатива.

**Елате с мен на зимен курорт в Icewind Dale!**

Маниаците на тема "the Forgotten Realms" без съмнение знаят къде се намира това прохладно местенце, но тъй като в нашата родина те все още са малцинство (най-вече, защото настолните ролеви игри така и не се появиха за продажба), може би е по-добре да ви разкажа... В най-студените северни области на Фейран се издигат непристъпни островърхи зъбери – планините, известни още като Гръбнака на Света. Там снегът никога не се топи, а виелиците и лавините отнемат не по-малко човешки животи, отколкото страховитите снежни чудовища. Само най-дръзките и съобразителни изследователи и търсачи на приключения успяват да преодолеят всички опасности и да се върнат от Севера, за да разкажат за ледената долина Айсуинд, която се намира от-въд тези планини. И все пак дори там блещука искрицата на човешкото присъствие – рибарски селца, сгушени до заледените планински езера, колонии на трапери в безопасните котловини и дори едно градче под сянката на гигантски магически дъб, осигуряващ топлина и защита на човеците. Тези хора са наследници на древните варварски племена, обитавали някога тези райони – грубовати, но горди и свободолюбиви.

Историческите книжа разказват за зъл маг, наречен Аракан, който преди години повел банда наемници срещу тези хора. Мотивът му все още е неясен, тъй като никой не може да си представи каква ценност е видял той в тези неплодородни, ледени земи. Варварите в началото губели повечето битки, но един шаман на име Джерод застанал начело и обърнал хода на войната. Аракан, предусещайки своето поражение, се решил на отчаяна стъпка – отворил портал към адските измерения, от който се изсипали пълчища демони и чудовища.

В решителната битка с тях Джерод забелязал далечна фигура в мъглите, която приел като поличба от своя бог да пожертва живота си, за да спаси своя народ. Той се хвърлил в адския портал и в същия момент както чудовищата, така и порталът изчезнали. Останал само каменен диск, в който било запечатано тялото на шамана – героя от Icewind Dale. Но, както казват в интрото на играта, това не е краят на нашата история, а само нейното начало...

Icewind Dale е поредната ролева игра, ползваща енджинът Infinity, познат ни още от Baldur's Gate и Planescape: Torment. Мащабни модификации не са правени. Визуално Icewind Dale с почти нищо не превъзхожда другите две заглавия, дори ми се струва малко по-несъвършена (може би това е пряко следствие от стремежа на авторите да я съберат само на 2 CD, за разлика 5-те на Baldur's Gate и 4-те на Torment). Тези думи в никакъв случай не означават, че графиката е лоша или недодялана, просто недейте да очаквате нищо невиждано досега.

Но Infinity съвсем не е единствената прилика между Icewind Dale и споменатите две суперхитови RPG. По-съобразителните вече са се досетили, че когато говорим за света на Forgotten Realms, то неизменно се появява и едно внушително съкращение – AD&D (Advanced Dungeons and Dragons).

Длъжен съм да се извиня на всички читатели, които не са чак толкова запалени RPG-маниаци и в момента се питат: "Абе какво е това Infinity, Forgotten Realms, AD&D и въобще за какъв се мисли тоя, дето ни ги хортува всичките тия мистики...". За съжаление, за да ви обясня всичко това в най-големи подробности, ще ми трябват доста повече печатни страници, с които не разполагаме, а съкратеното обяснение вече неколкократно съм писал. Така че ако искате да сте в час, просто прелистете старите броеве на PC Mania, а аз, от своя страна, ще се постарая оттук нататък да не прекалявам със странните термини от хардкор-RPG жаргона (например THAC0), за да могат да ме разберат дори и обикновените смъртни.

Въпреки всичките съществени прилики между Icewind Dale и предишните ролеви заглавия, реализирани с помощта на Infinity, съществува и една много значима разлика по отношение на геймплея. В нас-

ROLEPLAYING GAME

| | |
|---|---|
| графика | ★★★★½ |
| звук | ★★★★½ |
| геймплей | ★★★★★ |
| общо | ★★★★★ |

PC CD ROM

**издател**
Interplay www.blackisle.com

**системни изисквания**
Pentium 233 MHz, 32 MB RAM, Windows 95/98/ME, DirectX 7, 600 MB HDD, 4x CD-ROM

тоящата игра е поставено много по-тежко ударение върху екшън елементите или казано другояче – пригответе се за най-интензивното избиване на чудовища и изследване на подземия, което досега е създавано от Black Isle. Авторите са преценили за удачно да намалят забележимо броя на страничните мини-куестове и да премахнат напълно елемента с постепенното събиране на ваша група успоредно с развитието на сюжета. Няма ги и сложните отношения между спътниците ви – кавги, приятелства... Цялата група от максимум шестима генерирате в самото начало и в самата игра те не проявяват никаква персоналност в абсолютен контраст с героите от Baldur's Gate и Planescape: Torment. Експериментирайки, аз си направих смесена дружинка от добри и лоши герои, които в Baldur's Gate щяха да се избият взаимно за няколко дена, но тук нямаха абсолютно никакви проблеми да действат заедно.

Когато четях предварителната информация за играта, всичко това ми се виждаше като някакво кощунство – да бъде използвана системата AD&D за създаване на hack'n'slash. Аз съм първият желаещ за 24-часова игра на Diablo II, например, обаче сериозните ролеви игри са си съвсем друг въпрос и просто ми се струваше нереално подобна "хибридна" игра да бъде сполучлива. По принцип "сериозните" и "лековатите" RPG са предназначени за различна аудитория и много малко на брой са играчите, които харесват и двата жанра (като мен). Та кой ли Диабломаниак ще отдели в началото на играта около час за генерирането на шестима герои по сложната система AD&D? И нали сериозните ролеви играчи си падат точно по сюжета, диалозите и куестовете, а прекомерните битки често ги отвращават? За коя от двете категории геймъри в крайна сметка е Icewind Dale?

Сега, когато вече съм поиграл доста на играта, мога чистосърдечно да ви дам моя отговор –

**Icewind Dale не е следващото Diablo, а нестандартна hardcore RPG**

Диалози и важни решения има предостатъчно, а и историята далеч не е само за параван и ви предстоят много смайващи открития. Така че най-добре да се захванете с тази игра само ако Baldur's Gate ви е харесала и нямате хронична непоносимост към безконечните битки.

Не забравяйте, че тук не става въпрос за екшън-схватки и бързи рефлекси, а по-скоро за стратегически реалновремеви сражения със стоп-часовник. Битките в свят, управляван от правилата на AD&D, по правило са много смислени и стратегическото планиране е далеч по-важно от това колко еликсира за кръв сте приготвили.

Самите автори казват за играта си, че "тя е фокусирана върху цялата група, а не върху единствен герой". И наистина – основен фактор за успеха ви е дали ще успеете да създадете и развиете успешно група от няколко герои, които взаимно да компенсират слабите си страни и да могат да се справят успешно във всяка ситуация. В класическия вариант трябва да притежавате поне по един маг, крадец, войн и свещеник, а останалите две места в групата да посветите на комбинирани или специализирани класове. Разбира се, позволени са и всякакви експерименти, но поне според мен няма да прокопсате лесно с група от шест маги-специалисти или трима крадци плюс три барда. Ако изпитвате затруднения сами да създадете сполучлив герой, можете да се възползвате от предварително направените тертипи, които да вкарате с бутона Import.

Ако искате, можете да започнете играта и с по-малко от шестима души, като се предполага, че така те по-бързо ще се развиват и ще натрупват опитност, но поне

според мен красотата е именно в голямата група. Защото всъщност Icewind Dale представлява просто един тренировъчен полигон, в който можете да станете майстори на битките в стил AD&D и да се подготвите успешно за Baldur's Gate II, която се очаква всеки момент. На този полигон ще намерите и някои изненадващо мощни уникални оръжия и магии, както и съответстващите им противници. Авторите дори твърдят, че са вкарали в играта няколко заклинания от девето ниво, а повярвайте ми – това е нещо колосално (например ако някой просто щракне с пръсти и всички българи изведнъж станат щастливи и доволни от живота си, това ще е магия от максимум седмо ниво ;-). А ако досега не сте запознати с тънкостите на AD&D и приложението на магиите от ниско ниво, то Icewind Dale е последният ви шанс, тъй като много от следващите игри на Interplay/Black Isle ще ползват допълнително усложненото трето издание на правилата и ще ви бъде трудно да преглътнете всичко на един път (например, в Baldur's Gate II броят на класовете ще е почти четирикратно по-голям, благодарение на новите специализации).

Предвиден е дори и multiplayer, което далеч не може да се каже за всяка ролева игра, която се появява на пазара. Въпреки това силата на Icewind Dale е в соловата игра и когато се запалите по нея, направо ще се учудите колко часове сте прекарали в мрачните ледени подземия без това да ви омръзне. Ако сте от най-големите ентусиасти, можете да отидете и на сайта на Black Isle, за да си изтеглите нови картинки и гласове за героите – дори можете да играете със старите си любимци от предишните игри на фирмата.

За малко да пропусна и един от най-любопитните факти около тази игра. Той съвсем не е свързан с геймплея, сюжета или нещо подобно, а с хардуера.

## Icewind Dale поддържа OpenGL и 3Dfx, но... неофициално!

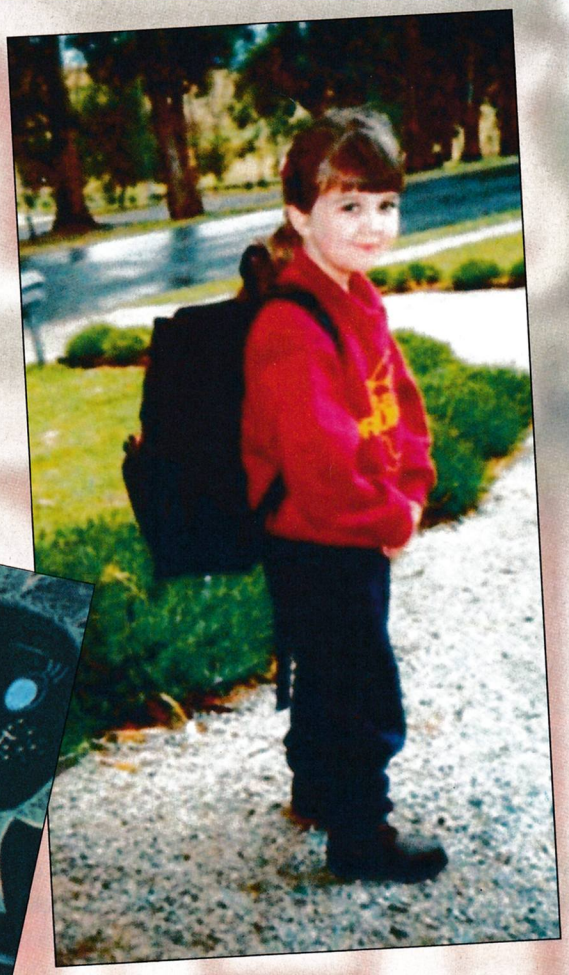
Всъщност няма нищо мистериозно – създателите на играта са си експериментирали с вкарване на 3D-ускорени ефекти в енджина Infinity, но когато крайният срок ги е притиснал, просто са изоставили тази работа по средата. И все пак те решили да пуснат това, което са скалъпили бързешком, като потребителите го ползват на свой собствен риск. С други думи – ако активирате съответната опция, един много любезен надпис ви уведомява, че Interplay само ще ви съчувства ако се появят графични проблеми, машината ви забива постоянно или пък образът е с главата надолу. Не би трябвало да имате чак толкова сериозни проблеми, ако сте с актуални драйвери, но въпреки това аз ви съветвам да не активирате тези ефекти. На практика образът нито ще стане койзнае колко по-красив, нито играта ще се ускори, така че няма смисъл да си късате нервите, само защото сте си взели най-яката 3D-карта, а пък официално на Icewind Dale хич даже не му пука за това.

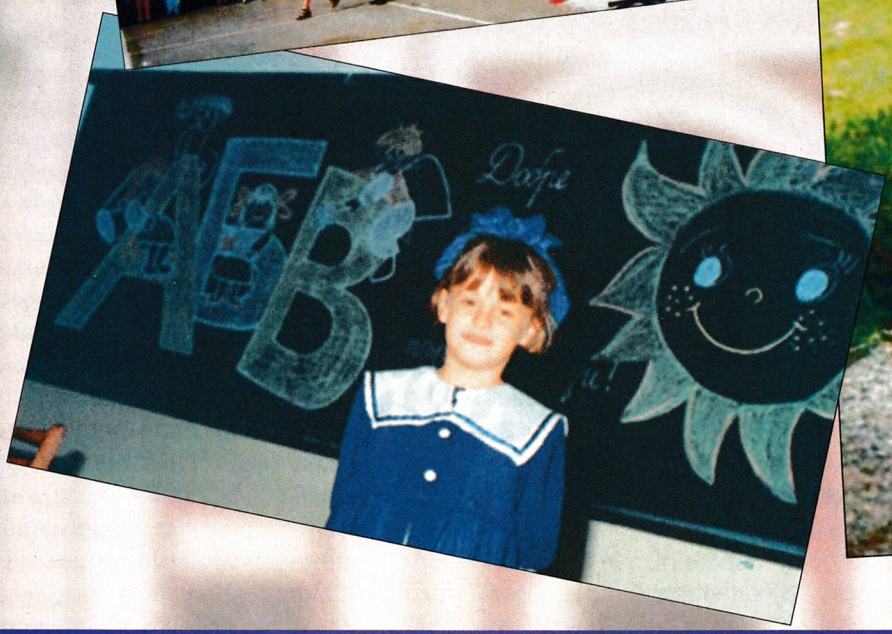
Както върви, Icewind Dale и Baldur's Gate II могат да се окажат последните ролеви игри, реализирани с Infinity, тъй като Neverwinter Nights ще експериментира с нов чисто 3D-енджин, който би трябвало да зададе стандарта за следващото поколение ролеви игри на Interplay. Не съм във възторг от тази идея и смятам, че потенциалът на двуизмерните или предварително рендерираните графики съвсем не е изчерпан, но какво да се прави... Щом дори Guybrush Treepwood и Simon The Soucerer станаха триизмерни, то несъмнено същата съдба очаква и героите на ролевите игри. За пореден път си задавам въпроса – аз ли остарявам или всички са луднали...

Но, както и да е, това е още една причина да пробвате Icewind Dale – една доста особена RPG, издържана в най-добрите традиции на Interplay, Black Isle, Infinity и AD&D.

*Боян Спасов*

# Някои неща в живота се случват веднъж...





# ...запазете ги завинаги!

**SONY**

www.sony-europe.com

тел: (02) 958 81 029, 58 16 46

# DARK REIGN 2

Бъдещето на човечеството е една от темите, които винаги предизвикват интерес и повечето от нас вероятно имат своя представа за това как би изглеждало нашето "утре". Някои мечтаят за почти съвършен утрешен свят. В него не би трябвало да има политици, глад, епидемии, насилие, войни, алчност и други подобни неприятни факти от нашето ежедневие. Хората от бъдещето ще бъдат обладани от духа на всепоглъщащата и всепрощаваща любов към ближния, а основните жизнени цели биха били стремежът към духовно съвършенство и желанието да направиш своя живот и този на околните колкото може по-приятен.

Други хора пък са на коренно противоположна позиция. Те смятат, че в бъдещето имат да се случват доста гадни неща. Обикновено този тип футуристична визия се ограничава в рамките на всеобхватни бедствия като космически катаклизми, нашествия на извънземни и някои странични ефекти от човешката глупост като краен тоталитаризъм или религиозен фанатизъм, обикновено водещи до безкрайни опустошителни войни.

Определено може да се каже, че производителите на стратегии в реално време са почитатели на втория вариант за бъдещо развитие на човечеството. За добро или за лошо от възникването на този жанр не се е променило почти нищо в основните теми, които авторите експлоатират. По подобен начин стоят нещата и във втората част на един от добрите C&C-клонинги, носещ мрачното заглавие Dark Reign. Още преди четири години с излизането на първия Dark Reign се разгоря истинска дискусия за същността на тази игра. Феновете на Command&Conquer ревнаха в един глас, че въпросното заглавие не е нищо повече от прилично направено подобие на автентичния продукт на Westwood. Колкото и да е странно, се намериха достатъчно почитатели на иначе нелошата стратегия, които упорито твърдяха, че тя е "нещо повече" от C&C. Очевидно този спор ще продължи и по отношение на втората част. А кой е прав – всеки може да прецени сам за себе си.

Историята, около която се върти всичко в тази игра, е повече от банална. Пак някъде там в бъдещето земята се оказва пренаселена. Причината за това е невероятният напредък на медицината и генетиката. Както можете да се досетите, след като ресурсите на нашата планета започват да се изчерпват, започва и кризата. През 2320 година е създадена така наречената JDA (Jovanian Detention Authority). Целта на тази организация е да осигурява транспортирането на престъпници (а в тези тежки времена ги е имало в изобилие) до луните на Юпитер. По този начин JDA решава два основни проблема. Първият е, че така се намалява нивото на престъпността, а вторият е, че въпросните криминални типове са ангажирани с добив на изключително ценни за съществуването на земната цивилизация минерали. Така или иначе земният екологичен баланс бавно и методично се разрушава, докато не идва моментът, когато животът става на практика невъзможен. Известна част от населението живее в защитени области, които осигуряват поносимо съществуване, но съществува и друга, която трябва да се бори за оцеляването си в един изпълнен с токсини и радиация свят. Това население носи името Sprawlers. В същото време JDA заема доминираща роля в

REALTIME STRATEGY

| | |
|---|---|
| графика | ★★★★★½ |
| звук | ★★★★★ |
| геймплей | ★★★★★ |
| общо | ★★★★★ |

PC CD ROM

**издател**
Pandemic Studios / Activision
www.activision.com/games/dr2

**системни изисквания**
P II 233, 64 Mb RAM, 3D Video, DirectX 7, 200 Mb HDD

управлението на света и започва да води политика на терор и крайни репресии, като основната цел е запазването на контрола върху защитените области. Sprawlers-ите от своя страна се обединяват и започват отчаяна битка за контрол върху малкото останали благини в този свят.

Така в Dark Reign 2 ще можете да избирате между две сили, чийто контрол да поемете. Това са JDA и Sprawlers. Както във всички реалновремеви стратегии, така и тук, всичко опира до познатите до болка неща – събиране на суровини (в случая се добива свръхценният енергиен източник – taelon), строеж на бази и бой до дупка на враговете. Бойните единици на двете враждуващи сили са почти идентични както като функции и средства, необходими за производството им, така и като възможности и защита. Всичко, което вече видяхме в Tiberian Sun, ще срещнем и в тази игра. На разположение на двата враждуващи лагера са най-разнообразни сухоземни сили, придвижващи се по вода и въздух бойни машини, различни леки и тежки танкове, далекобойна артилерия, транспортни съоръжения, ремонтни, строящи и събиращи основната суровина единици.

В Dark Reign 2 също ще е нужно да изграждате разнообразни защитни съоръжения, които да ви предпазват от въздушните и земни атаки на врага. Почитателите на светкавичните схватки със сигурност ще бъдат разочаровани, тъй като в тази игра е необходимо преди всичко сериозно тактическо мислене. Авторите от своя страна са се постарали използването на добре познатите rush-ове с многобройни, но евтини, единици да бъде на практика невъзможно. Това е постигнато с бързото, лесно и евтино производство, повишената мощност и устойчивост на разнообразните защитни устройства. При добре разположени автоматични оръдия и ракетни установки за поразяване на наземни и въздушни цели ще сте в състояние да спрете дори и най-сериозната атака на вашия противник. На подвижните бойни единици не бива да се разчита особено в защита, тъй като те са лесно уязвими, а и като се има предвид сравнително дългото време за тяхното производство можете да се окажете в силно затруднено положение при едно масирано нападение. В атака нещата са далеч по-сложни. Тук почти никакво значение няма количеството на атакуващите единици, които хвърляте срещу врага. За да имате някакъв шанс за победа, ще е необходимо сериозно стратегическо планиране. То се изразява най-вече в балансираното комбиниране на различни бойни части, доброто познаване на картата и пълната яснота за разположението и вида на противниковите сили. Изключително важно е да съставите прецизен маршрут за достигане до мястото на схватката, тъй като теренът е силно релефен и пресечен на доста места от различни водни басейни и реки. Като допълнително затруднение трябва да се спомене, че придвижването на бойните части става изключително бавно и тромаво, а 3D-теренът и перспективата за поглед върху него понякога създават грешна представа за разстоянията. В Dark Reign 2 до победа се достига бавно и с цената на много жертви, но в никакъв случай не може да се каже, че това става кой знае колко трудно.

По отношение на интерфейса могат да се кажат само добри неща. Очевидно авторите са се постарали да не правят грандиозни нововъведения, а това дава възможност да започнете да играете веднага след инсталацията, без да е необходимо за всяко ваше действие да се допитвате до упътването на играта (ако имате такова, разбира се :-).

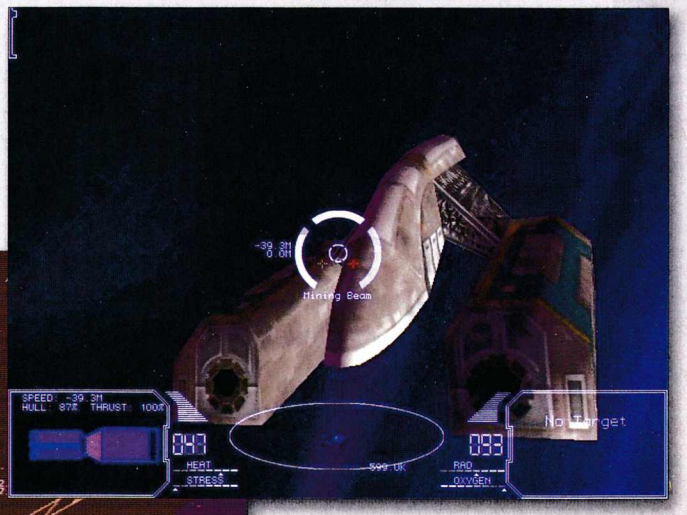
Освен приличния геймплей голямото достойнство в това заглавие от каталога на Activision е страхотната триизмерна графика. Още със стартирането на Dark Reign 2 ще останете впечатлени от невероятно красивите гледки на околния пейзаж. Прецизно моделираните гористи хълмове, пресечени от реки зелени равнини, стръмни скали, пясъчни пустини и полуразрушени футуристични градове ще направят незабравимо преживяването ви в света на тази антиутопична реалновремева стратегия. Сградите и бойните единици се отличават с изключителна детайлност, а битките са запомняща се феерия, изпълнена с димни следи от ракетите, лазерни отблясъци и пищни експлозии. Когато към това прибавим перфектния обемен звук, нещата придобиват напълно величествен вид.

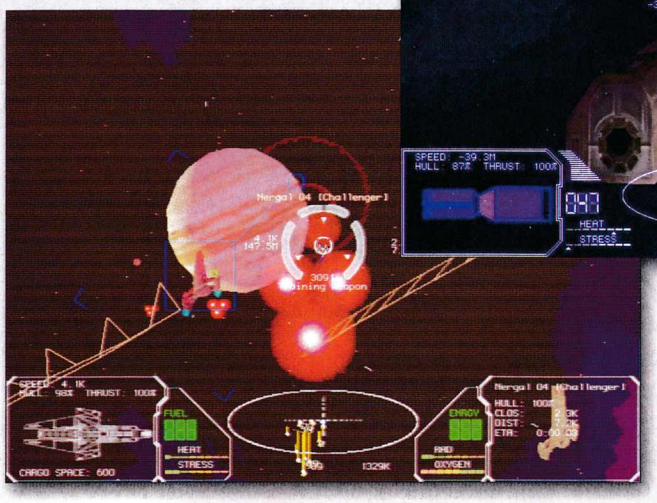
Безспорно Dark Reign 2 е от заглавията, които имат своите неоспоримо достойнства, но като че ли нещо малко (но не и незначително) липсва, за да може да се превърне в истински хит сред почитателите на стратегиите в реално време. А това е типичната за Command&Conquer-клонингите липса на особена тематична оригиналност и автентичност на сюжета. Така че дори и играта иначе да си струва, когато тези неща ги няма, остава неприятният привкус, че това вече сме го виждали...

# Terminus

Космическите симулатори са особен геймърски жанр, който е по вкуса на сравнително малка част от феновете на компютърни игри. Terminus от своя страна е заглавие, което едва ли ще стане любимо на абсолютно всички, които си падат по междупланетните битки. Всъщност това е един доста странен космически симулатор, който притежава страхотен потенциал от свежи хрумвания, но за жалост попада в категорията на доста посредствено изработените компютърни игри...

Нека започнем с хубавите неща. Ако сте поклонник на реалистичните симулатори, това заглавие определено ще бъде сериозно предизвикателство за вашите възможности. Просто такъв модел на междупланетния полет не е правен до момента. Terminus е първата игра, която ме принуди да си припомня това-онова от уроците по Нютонова физика в средното училище. Авторите на този симулатор са се постарали да пресъздадат едно към едно движението на космически кораб при нулева гравитация. Това ще рече, че вашият звездолет маневрира благодарение на множество ракетни дюзи, които са разположени навсякъде по неговия корпус. В следващия момент обаче с ужас ще разберете, че изтребителят ви не спира, когато спрете тягата, а продължава да лети по инерция. Единственият начин да го спрете, е да включите тягата в точно противоположната посока. В противен случай рискувате да се заби ете в някой съседен кораб или орбитална станция.




Всъщност управлението на корабите Terminus при максимална степен на реализъм си е доста мъчително и ще принуди повечето фенове на симулаторите да коригират сериозно своите навици. От друга страна обаче, реалистичният модел на полета ще ви даде възможност да правите бойни маневри, които вероятно не сте и сънували. Най-простата от тях е внезапно да обърнете носа на вашата машина към преследващия ви противник, да го напълните с "олово" (или с енергийни заряди:-) и същевременно да продължите да летите в съответната посока. В интерес на истината нямах време да експериментирам твърде много, така че ще оставя на хардкор-феновете възможността сами да открият скритият потенциал на своите бойни космически машини.

По отношение на сюжета

## Terminus не прелива от свежи идеи

Играта е опит да се съчетаят добрите страни на заглавията от сериите Wing Commander и Privateer. В този симулатор можете да изберете между четири различни варианта на кариера. В два от тях сте боен пилот и действието се развива по строго зададен линеен сюжет. Другите две възможности са да поемете ролята на пират или наемник, който сам си е господар, шари свободно из планетите на слънчевата система и заработва с пот на челото пари за по-добър космически кораб. В този случай сценарият на симулатора е абсолютно отворен. Героят си общува с десетки, ако не стотици NPC-та (компютърно симулирани действащи лица), създава си приятели, врагове и това оказва сериозно влияние върху хода на действието. Освен всичко друго NPC-тата комуникират помежду си и това превръща Terminus в една неповторима вселена всеки път, когато си включите нова игра...

Уупс...! Май вече преполових моя текст, а всъщност май забравих да разкажа за какво всъщност става дума... :-)

Годината е 2197 и

## хората започват да колонизират цялата слънчева система

Само 30 години по-рано човечеството разгадава тайната на извънземна технология, която позволява изграждането на система от хиперпространствени портали (vortex

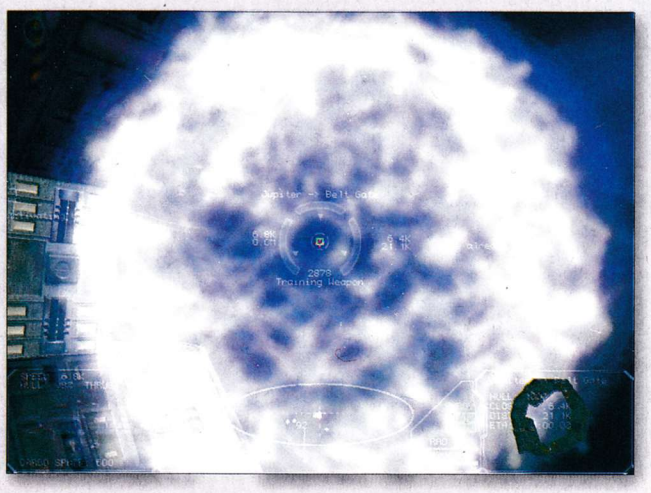
**SPACE SIMULATOR**

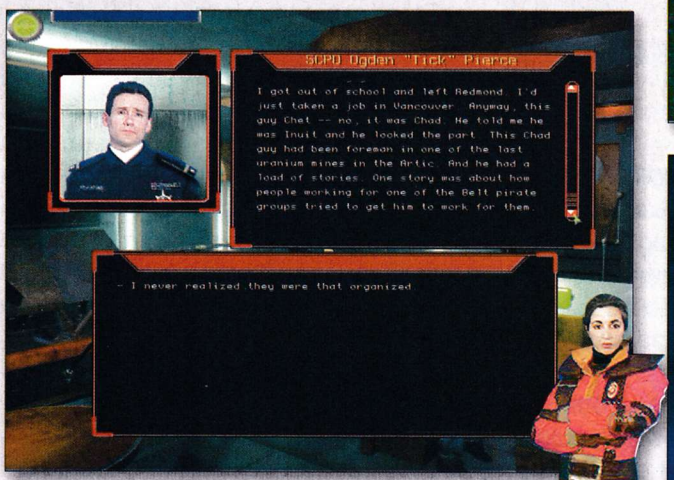
| | |
|---|---|
| графика | ★★★½☆☆ |
| звук | ★★★½☆☆ |
| геймплей | ★★★☆☆☆ |
| общо | ★★★☆☆☆ |

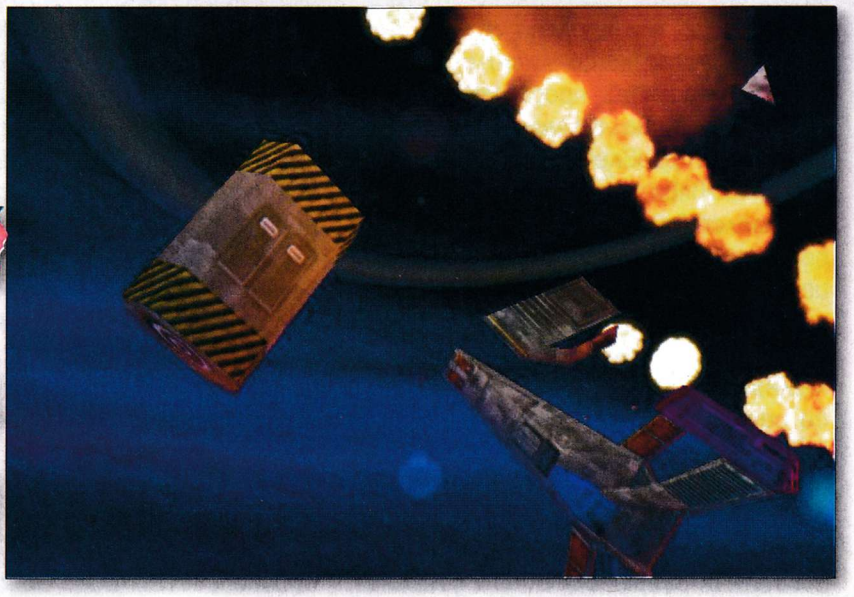
PC CD ROM

**издател**
Vicarious Visions www.vvisions.com

**системни изисквания**
PII 300, Win 9x, 64 RAM, Sound Card, Joystick, DirectX 6+, Direct3D или Glide Video Card





gates). Благодарение на тези портали разстоянията в слънчевата система престават да имат особено значение. Хората започват лавинообразно заселване на далечния космос, а икономиките на извънземните колонии достигат своя апогей.

Успоредно с това връзките между Земята и нейните поселения на други планети постепенно започват да се късат. Така се стига до открит конфликт между United Earth League (наследник на Организацията на Обединените Нации ) и разбунтувалия се Martian Consortium, който контролира икономиката на Марс. Паралелно с това се създава Independent Counsil of Governors - организация на независимите търговски космически станции, които се опитват да постигнат целите си с икономически средства, а не със силата на оръжието. Освен всичко друго на сцената се появяват и флотилии от космически пирати, които грабят беззащитните звездолети из астероидния пояс между Юпитер и Марс. Оттук нататък вашата задача е да се присъедините към някоя от тези фракции и да се погрижите тя да надделее в битката за контрола на слънчевата система...

В интерес на истината сюжетът на Terminus е доста подробно развит, но за съжаление е и малко объркан. Ако искате да разберете за какво става дума в играта, ще се наложи да водите дълги и напоителни диалози с компютърно симулираните герои, които в някои моменти може да ви се видят твърде отегчителни. Веднага ще забележите също, че не винаги е лесно да разберете какво точно трябва да направите в голяма част от мисиите. Например получавате поръчение да ликвидирате някого, но изобщо не се разбира дали трябва да търсите търговски кораб, наемнически изтребител или някоя пиратска бойна машина.

Графиката на Terminus също е едно от слабите места на играта. Доста строго мъмрене трябва да отнесат дизайнерите, които очевидно не да си давали много зор, докато са проектирали вашите космическите кораби. Създателите на този симулатор дори не са се постарали да нарисуват кабината на вашия звездолет и са се ограничили до няколко мизерни HUD-дисплея в долната част на екрана. Така че не хранете излишни надежди, че може да откриете машина, която да ви накара да я съзерцавате безмълвно в продължение на 5-10 минути...

Въпреки всички забележки обаче Terminus е заглавие, което всеки себеуважаващ се фен на симулаторите трябва да опита най-малкото от любопитство. Искрено се надявам, че оригиналните хрумвания в тази игра ще бъдат основа за създаването на някой наистина зрелищен космически симулатор. Дано не се наложи да чакам твърде дълго... :-)

*Морган Кроу*

Това лято като че ли е на път да промени представата, че през това годишно време на пазара за развлекателен софтуер не се появява нищо интересно. Доказателство за това ми мнение е и появата на втората част от една игра, която независимо от омразния за много хора издател, обра овациите на феновете на мотоциклетния спорт. Ако все още на сте се сетили за какво става дума, ще поясня, че въпросният издател се нарича Microsoft, а името на играта е Motocross Madness. Това амбициозно начинание е резултат от усилията на програмистите и дизайнерите от небезизвестната Rainbow Studios, а първоначалната идея за създаването му е била това да бъде технологично демо на нова графична технология. По-късно то бива преработено и през есента на 1998 година излиза като напълно завършен продукт на пазара. За да намерят своята пазарна ниша, производителите разчитаха на добре преценена стратегия. Затова заложиха на перфектната графика, мащабността на забавлението и най-вече на любопитните възможности за игра в мрежа. А като че ли за времето, когато играта излезе, това бяха нещата, които почти никое друго конкурентно заглавие не притежаваше.

Две години по-късно отново Rainbow Studios и Microsoft решиха да "повторят упражнението" и резултатът е налице – вторият епизод на Motocross Madness е вече факт. Логичният въпрос, който си задават както критиците, така и почитателите на виртуалния мотоциклетизъм, е какво ново има в продължението на тази игра. Преди всичко съвсем нови са системните изисквания и те в никакъв случай не могат да бъдат определени като ниски. Производителите изрично подчертават, че посочената конфигурация е абсолютният необходим минимум, за да може играта да тръгне по някакъв начин. Бях силно изумен от това, че Motocross Madness 2 не може да върви на видеоускорители с по-малко от 8 MB RAM и в същото време се предлага възможността за софтуерен режим, който изглежда меко казано жалко. Все пак едно от големите достойнства на това заглавие е именно страхотната графика. И наистина, ако разполагате с по-модерен 3D-ускорител и приличен монитор, ще можете да си позволите игра на разделителни способности до 1600/1200 и 32-битов цвят, което превръща мотоциклетното състезание в истинско зрелище. Впечатление обаче прави странният небалансиран подход на авторите по отношение на детайлността. Пистите изглеждат страхотно и са оформени по един изключително прецизен начин, но за съжаление същото в никакъв случай не може да се каже за моторите, които са почти на нивото от първото издание на играта. За разлика от първата част, където беше пълно с кал и пясък, то сега по отношение дизайна на пистите се наблюдава сериозно развитие. Още с първото трасе ще бъдете грабнати от невероятно моделираните дървета и разнообразна растителност, раздвижени триизмерни обекти като тежки камиони, багери, влакове и какво ли още не. Заснежените хълмове се редуват с пустинни области, скалисти райони, открити рудници и когато към това прибавим и променливите климатични условия, става ясно, че Motocross Madness 2 е от игрите, които, ако веднъж са ви допаднали, ще ви омръзнат трудно.

По отношение на звука могат да се кажат само суперлативи. Този път програмистите от Rainbow Studios са надминали себе си и са успели да постигнат специфична триизмерна звукова атмосфера, която до този момент аз лично не съм срещал в този геймърски жанр. За целта обаче ще е необходимо да разполагате с аудиокарта, която като цена в никакъв случай не спада към 10-доларовия клас. Ревът на моторите, възгласите на публиката, трясъкът от катастрофите са пресъздадени толкова реалистично, че на моменти човек може да остане с чувството, че се намира на истинско състезание.

За съжаление реализмът приключва със звука и графиката. По

**MOTOCROSS SIM**

| | |
|---|---|
| графика | ★★★★★½ |
| звук | ★★★★★½ |
| геймплей | ★★★★★☆ |
| общо | ★★★★★☆ |

PC CD ROM

**издател** Rainbow Studios

www.www.microsoft.com/games/motocross2.com

**системни изисквания**

P II 233, 64 Mb RAM, 8 Mb 3D Video, DirectX 7

отношение на геймплея нещата изглеждат по познатия от първата част начин. Ако все още не сте се сблъсквали с тази игра, не бива да очаквате от Motocross Madness 2 да ви пренесе в света на мотоциклетните симулации. Ако искате да се надявате на някакъв успех, трябва да забравите всичко, на което сте свикнали в заглавия като MotoRacer, Superbike World Championship, GP 500 или Superbike 2000. Очевидно в Rainbow Studios и Microsoft не са съвсем наясно с някои основни физични закони и особено с гравитационните. А резултатът от това е такъв, че на някои от пистите с повече скокове вашият мотоциклет през повечето време ще се намира във въздуха вместо по трасето. Това от своя страна би създало доста проблеми на тези, които не са запознати със специфичното управление на моторите в тази игра. Тази подробност ще ви докара доста главоболия при приземяването. Обикновено при всеки посериозен скок връщането към земята върви в две посоки – едната е на моторетката, а другата на свободно падащия пилот. Добре, че авторите са се сетили и са включили опцията за изключване на сблъсъка с дърветата, тъй като при богатата растителност по пистите това гарантира почти непрекъснати катастрофи. Другият сериозен проблем е, че изключително трудно се осъществява контролът с клавиатура, а да не говорим за стандартен джойстик. Производителите препоръчват за целта да се използва някое Force-Feedback устройство, но за съжаление това е от удоволствията, които не са никак евтини. Задължително трябва да посоча и факта, че някои от откритите писти са прекалено големи. Това според някои е едно от големите достойнства на играта, а според други сериозен недостатък, който при определени условия прави от Motocross Madness 2 доста съмнително удоволствие.

Вариантите за игра в Motocross Madness 2 са няколко. Ако смятате да се пробвате срещу виртуални противници и изберете режим Single Player, можете да вземете участие в различни видове състезания. Първото е определено най-елементарното и се нарича Baia. То се провежда изцяло на открити писти и в него единственото, което ще се наложи да вършите, е да следвате указаната със стрелка посока и, разбира се, да внимавате да не падате прекалено често. Втората игра носи името Stunts и тук от основно значение е времето, за което ще успеете да преминете през определен брой пунктове по трасето. В третата надпревара – Enduro ще правите обиколки по предварително определено трасе. В National (четвъртия вариант) нещата са доста сходни. Петото състезание е вече на закрита писта. В него няма никакви Off-Road-елементи и ще е необходимо да положите доста усилия за да не излетите от пистата, тъй като това ще ви донесе 5-секундно наказание. Интерес представлява последното от Single Player – състезанията. То се казва Pro Circuit и в него е налице и известен икономически елемент. Спечелването на всеки старт носи със себе си солидна финансова награда и определен брой точки, които ще натрупвате. Логично парите ще ви трябват за ремонти, покупка на по-добър мотор, за заплащане на таксата за участие в следващото състезание и, колкото и странно да звучи, за лекар, които да ви оправя при по-тежки падания. Ако се поразровите в различните опции, ще срещнете стандартните три нива на трудност. За всеки старт ще можете да определите броя на обиколките и този на вашите противници. Ще намерите също впечатляващи фини настройки за вашия мотоциклет. Тях обаче има смисъл да променяте само ако сте наясно какво вършите. В противен случай можете да направите избраната от вас машина напълно неуправляема.

Motocross Madness 2 разполага с интересни вариации на тема игра в мрежа. А тези, които разполагат с бърза Интернет – връзка, известна доза желание и естествено легално копие, могат да се възползват от възможността, която Microsoft предлага за безплатна on-line игра срещу реални противници в MSN Gaming Zone.

Накрая би било добре да се посочат и някои слабости, които правят впечатление. Преди всичко играта е с много високо ниво на трудност, въпреки очевадната липса на симулативен елемент в нея. Избраната перспектива за поглед върху трасето и състезателя не дава възможност за достатъчно прецизен контрол. Въпреки това тя има своите сериозни достойнства и почитателите на моторните спортове не бива да пропускат възможността да се потопят в малко странния, но изключително забавен свят на алтернативното мотоциклетно състезание, носещо заглавието Motocross Madness 2.

*Влado Георгиев*

# HEAVY METAL F.A.K.K. 2

След Thief и Thief II, MDK и MDK 2 и впечатляващата DeusEx се появи още една страхотна САМО сингълплей игра – Heavy Metal F.A.K.K.2. В главната роля се вихри симпатична, прекрасна, перфектна брюнетка (и доста по-едра в бюста от средностатистическата българка) на име Julie.

Игра има доста по-дълбоки корени, криещи се в късните седемдесет години, когато на музикалната сцена започва да се появяват банди като Judas Priest, Black Sabbath и Iron Maiden.Тези, които така наречената музикална критика определя като "heavy metal" и заклеймява като "упадъчна и порочна музика за слуха на възрастните, слушат я само хлапаците и стават агресивни". Може би това определение е вдъхновило френския издател Len Mogel от "National Lampoon" да нарече своето ново издание с комикси за възрастни Metal Hurlant (hurlant на френски означава нещо като крясък). Америка харесва толкова много комикса, че той започва да излиза и там, но под името "Heavy Metal". Самото списание се представя като "adult science fiction/fantasy comic magazine" и наистина си заслужава да се види, поне в Интернет. То е пълно с оскъдно облечени красиви жени-воини, много насилие и кръв, от него мирише на апокалиптично бъдеще, еротика и много, много фантастика. Манията по този комикс с времето става все по-яка и съвсем логично, през 1981 година, по него се прави анимационния филм "Heavy Metal – The Movie", който преобръща представите за рисуваните филми. Нощните канали в Щатите и Европа го въртят до ден днешен.

Доста години по-късно, през 1996 се появява римейк на този филм, наречен "Heavy Metal – FAKK2". Прототипът на главната героиня в него е Julie Strain известна сред adult news-групите като "The B-Movies Star", което прави допълнителна услуга на филма.

Тази мадама се е снимала в над 80 XXX филма, била е Penthouse Pet of the Year, и звезда в телевизионното шоу на Playboy "Sex Court".

Автор на анимацията е Kevin Eastman, човекът, правил героите и за филма "Костенурките Нинджа". В неговия саундтрак са групи и изпълнители като Monster Magnet, MDFMK, Pantera, Zilch, Insane Clown Posse, and Twiztid, System of a Down, Days of the New, Sinisstar, Queens of the Stone Age, Machinehead, Full Devil Jacket, Hate Dept., Puya, Apt. 26, Billy Idol, Coal Chamber, Econoline Crush, и Bauhaus. Гласовете във филма са дублирани от много актьори и други знаменитости, между които е и самият Billy Idol.

Във филма "Heavy Metal – FAKK2" сюжетът е прост и ясен – Julie спасява света, минавайки през много страшни перипети. Накрая, постигнала целта, тя се прибира, леко травмирана от цялата тази касапница, на родната си планета Eden (да ви напомня на DooM I? :)).

### Самата игра започва тук...

Населението на Eden, за собствено спокойствие, построява защитен щит около планетата, захранван от огромен генератор, който

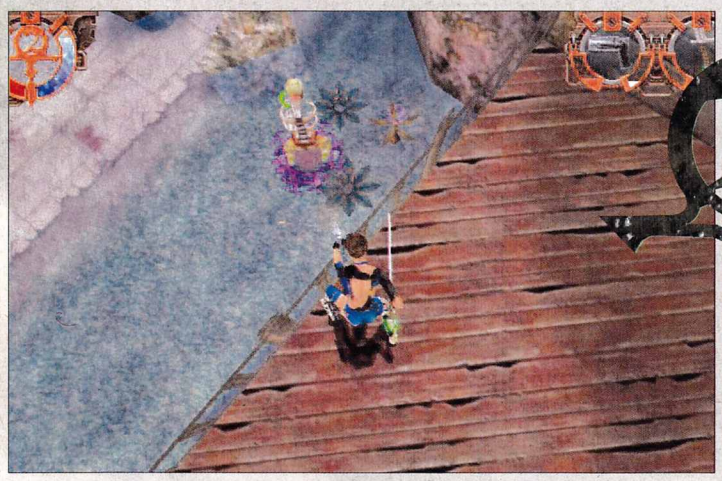
3D ACTION ADVENTURE

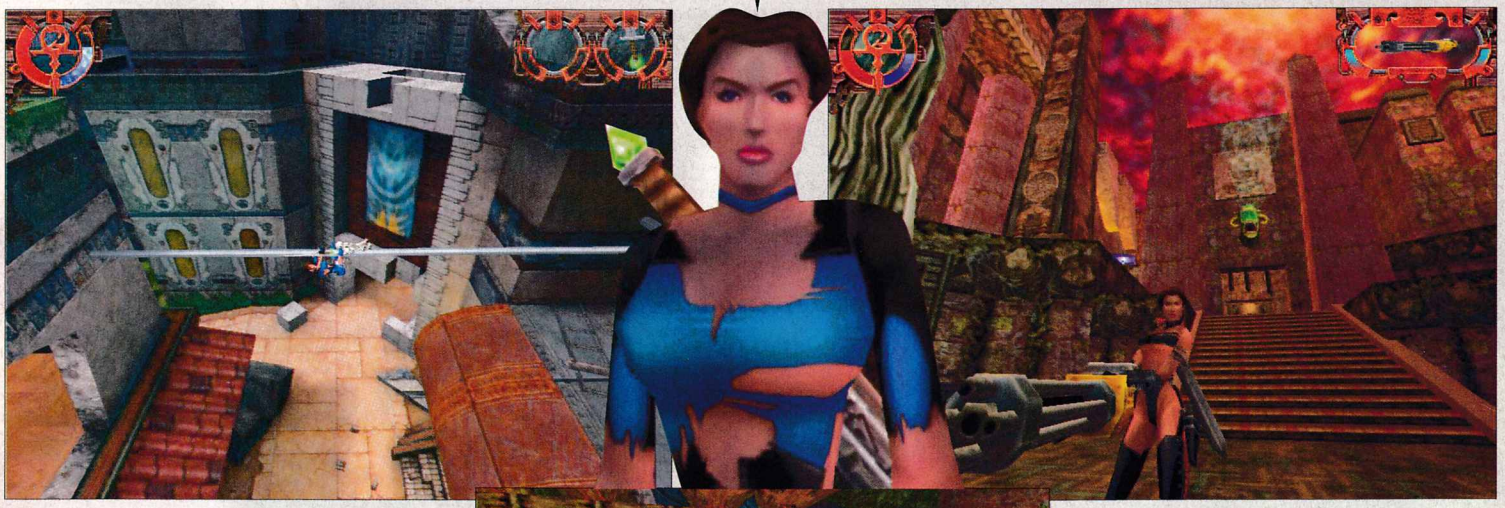
| | |
|---|---|
| графика | ★★★★★½ |
| звук | ★★★★★ |
| геймплей | ★★★★★½ |
| общо | ★★★★★½ |

PC CD ROM

**издател**
Ritual Entertainment, www.ritual.com/fakk2/

**системни изисквания**
PII 300, 64 Mb RAM, 3D Video, 300 Mb HDD Space, Keybord, Mouse





пък се поддържа от множество малки подгенератори, пръснати из цялата планета.

Животът тече мирно и кротко, но, както се досещате, нещо се случва – някави астероиди започват да блъскат по щита и то притеснително често. Това обзпокоява всички граждани и най-вече Julie. При една от нейните сутрешни разходки из града, тя говори със сестра си, когато започват да се появяват нещо средно между мухи-убийци и малки дракончета, тормозят кротките граждани и положението става повече от страшно.

Познахте! :-) Julie тръгва да оправя нещата, обхваната от съмнения и тежки спомени за минали събития. Защо точно тя ,обаче? Няма ли мъже в този скапан Eden?

И Julie се запита същото, но подгонена от обстоятелствата, тръгна смело напред за пореден път да громи злото, което иска да властва над нейната планета.

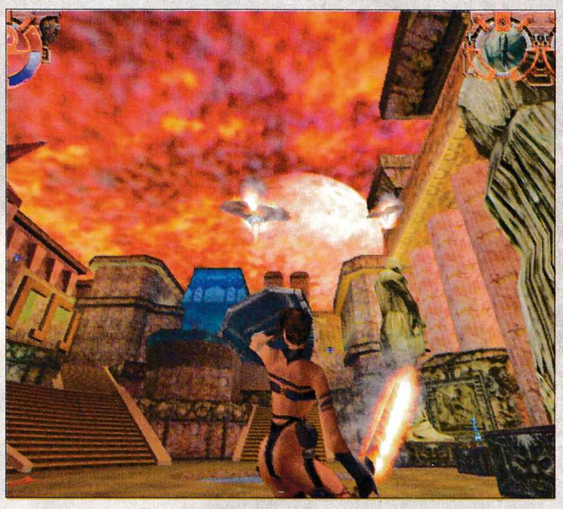
"Нищо ново" си казахте, нали? И аз така си помислих по едно време, но, за да си получа оръжията трябваше да мина тренировъчното ниво при една, физически доста корава гражданка. И точно тогава си казах:

**"Мамка му и игра! Велика е!"**

Първото, което се набива на очи е енджинът: Quake III, и то модифициран!

Програмистите са се постарали сериозно и това определено има потресаващ ефект – доста по-мазни движения, което идва от факта, че са вкарали скелетно-мускулна анимация и са успели от петте анимирани движения на Q III – бягане, ходене, стрелба, нараняване и смърт – да направят приблизително ТРИСТА такива за FAKK! Поиграли са си и са изтискали максимума като обкръжение – има каньони дълбоки поне 1-2 километра и панорамни гледки по 30-40 мили. Един съвет: когато стигнете блатното ниво, в края му не се качвайте на сала, а намерете трите руни и отидете при тотемите и сложете руните в краката им – ще получите най-полезното оръжие.

Като моделиране кака Лара, Rynn & Co, просто бледнеят пред Julie. Това го заявявам съвсем отговорно. А изпокъсването на дрехите по време на игра и подмяната им с все по-секси одежди си е адски свежа идея. И оръжията са супер готини и напълно в стила на оригиналния комикс – леко странни, но функционални и мнооого на брой. Разделени са по слотове, според вида: малки, метателни, големи, експлозиви и quest items. Малките се ползват с една ръка, обикновенно с дясната – мечове и подобни. Има два-три щита. Метателните са пращки с различен набор от неща, които изстрелват. Има пистолети и узи, а сред големите се мъдрят базукоподобни уреди за масово изтребление. Quest item са разни щуротии като руни и парчета от загатки. Но за мен персонал-



но върхът си остава

### Любомата ми от DooM моторна резачка!

Разбира се, приведена във вид за F.A.K.K.2, вече с бензин. Еволюция, к'во да се прави. Има и други изненади, свързани с оръжията. Едното е, че те могат да се ползват по едно във всяка ръка (две е повече от едно, нали помните:)), другото е, че можете да си служите с меч или пистолет в комбинация с щит. Доста полезно! Но екстрите не свършват до тук.

### Има combos!

И то различни, в зависимост от оръжието, най-често меча. Например, замахвате с меч един път и натискате клавиша или бутона на мишката за другата ръка. Това води до сложна комбинация от удари, достойна за Д'Артанян в най-силните му години. А ако освен меч държите и щит става още по-интересно – в combo-то има удар с щит и завършва с автоматично подлагане на щита, за да се избегне понасянето на удар. Който обаче често не идва – опонентът обикновено си търси я глава, я крак, понякога и двете :).

Движенията – и вашите, и на опонентите, са страшно готини, плавни и интересни. Новост според мен е възможността да се прилепите до стена или ниша и да си пълзите по нея на воля, без опасност да паднете в най-неочаквания момент.

Като нива и гадове из тях Heavy Metal FAKK2 може да служи за еталон – нивата са огромни, разнообразни, абсолютно различни едно от друго и пълни с изненади. AI-то на

противниците е на доста добро ниво, а работата по тяхното измисляне и моделиране би ми отнела поне двадесетина години. Има страхотни малки, големи и по-големи гадове, бос на всяко ниво и традиционните изненади – месоядни растения, които не можете да настъпите дори да искате и големи гаргоподобни орли-камикадзе, които пикират върху вас и ако не вдигнете големия, повтарям ГОЛЕМИЯ, щит сте на половината на жизнените си сили. А понякога (като на предпоследните нива) идват по 4-5 такива едно след друго. Има дори и доста големи електронни проповедници на главния гад Gith, които се реят на около половин метър от земята, сеейки "истината" за него и ви агитират да се присъедините към него.

Музикалният фон и звуците в играта са направени, както подобава за една толкова готина игра – от добри по-добри. Забавно е, че когато отидете на менютата за настройка, самата Julie Strain с благ и секси глас ви чете това, върху което се намира мишката ви в моментна. Ако имаше меню "You are the best", сигурно щях да си пускам играта всеки ден преди да отида на работа, само заради него:)))!

С напредването в играта разбирате, че тя не е просто поредното hack'n'slash'n'kill, а в нея има сериозна сюжетна нишка, която се развива от началото на играта и до последното ниво. Колкото по-напред отивате, толкова повече разбирате за жителите на планетата и за самата нея и какво всъщност представлява. И Eden ви става все по-мила и скъпа, а враговете, начело с Gith – все по-омразни и ненавистни. Но може да си отмъстите на последното ниво :)).

Ако са ви харесали Tomb Raider и Drakan, падате си по игри с готина сюжетна нишка, с уникални нива и страхотна графика, харесвате красиви жени, имате 64 Mb RAM и 3D ускорител... просто не се колебайте да се гмурнете с главата напред в най-новата и най-страхотна, third person игра: Heavy Metal – FAKK2!

Ако пък ги нямате – накупете си необходимия ви хардуер и пак направете същото.

Няма да съжалявате! Обещавам ви.

*Пеню Дачев*

*P.S. Ако сте с VooDoo 2 карта, пачнете си играта на версия 1.01. Patch-а го има на PC Mania CD 9/2000.*

Полезни сайтове:

*http://www.heavy-metal.net/* – сайтът на списанието и филма, има препратка към играта.

*www.juluestrain.com* – сайтът на мадамата.

*www.pcmania.bg* – най-готиният сайт за всеки геймър

DANONE

# КласиК за пиене

# ЗАСИЩА глада УТОЛЯВА жаждата

**Напитка от 100% кисело мляко без вода. Удобно за консумация през целия ден, където и да сте.**

ягода

праскова

натурално

натурално

портокал

ягода

**За дома търсете картонените опаковки от 500 мл.**

# WARLORDS BATTLECRY

Преди около петнадесет години компанията Strategic Studies Group създаде първата си стратегия от поредицата Warlords. Това беше походова стратегия с минимална икономика и изходът от битките се решаваше само от компютъра; силата на играта бе в огромното разнообразие от герои, units и различни специални "abilities" на различните бойни единици. Тази игра с минимални промени претърпя доста "преиздания" – втора и трета части и доста expansion packs... но вече е 2000-та година и компютърните стратегии напреднаха много!

Придобиха популярност стратегиите в реално време (не си мислете, че те не съществуват отпреди много време), в областта на походовите стратегии се появиха шедьоври като Heroes of Might and Magic, Civilization и Master of Orion... а игрите от поредицата Warlords си оставаха все същите – само с малко по-лъскава графика :-( Нищо чудно, че те имаха все по-слаб и по-слаб успех и нищо чудно, че найнакрая SSG се реши да изостави старата формула и да направи практически съвсем нова игра! От старите части са запазени много малко неща – наличието на герой (само един, докато преди можехте да имате до шестима души), някои специални единици и някои специални "abilities". Всичко друго е изцяло ново и резултатът е великолепна стратегия в реално време – задължителна игра за всеки, който смята, че дори и в RTS-мата трябва да има нещо повече от това да направите петдесет unit-а и да изметете базата на противника.

Основният принцип на играта е доста елементарен – в началото трябва да си създадете поне един герой, който е задължителен за всеки тип игра – независимо дали ще играете цялата кампания, multiplayer или skirmish game (срещу други компютри). Героят ви трябва да оцелее през цялата кампания – смъртта му означава, че трябва да преиграете отначало мисията или да изпълните командата load game. За сметка на това от всяка спечелена мисия героят ви получава някакво количество experience points и качва нива, а това вече означава, че след всяко ниво можете да ъпгрейдвате определени негови показатели. Можете да покачвате доста голям брой показатели и въпреки че героят ви теоретически може да достигне до петдесето ниво, няма да успеете да поставите всичко на "max" (максималното число, до което можете да покачвате показателите, е 30).

Добрата новина е, че след като завършите кампанията, героят ви, заедно с качените нива, умения, магии и артефакти ще може вече да участва и в multiplayer, и в skirmish игрите. Самата кампания е доста разнообразна и интересна. В началото имате две "предварителни" части, всяка от по 6-7 епизода, а след това кампанията се разклонява на "Light" и "Dark" посоки. Всъщност вие сте добрият герой и в двете разклонения, но е различен пътят, който ще следвате, за да завършите поредното спасяване на света.

Действието на кампанията се развива на Isle of Dawn (това е една от кампаниите във Warlords III). На този доста обширен остров не съвсем мирно, но все пак успяват да съжителстват осем различни раси – това са традиционните Орки, Горски Елфи, Dark Elves, Dwarves, Минотаври, Хората, High Elves и Barbarians. Крехкият мир между тях се поддържа от The Order of Guardia Knights – рицари, които предпочитат да пиянстват с бира отколкото да се хабят по бойните полета и не си дават много зор... дори и когато два метеорита падат на острова и странни неща започват да нарушават мирния живот. Единият мете-

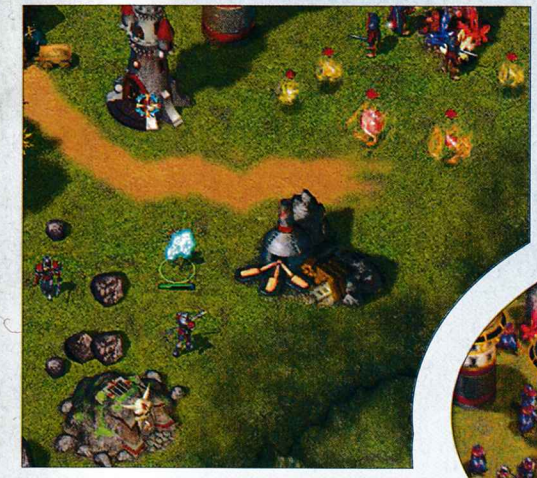
REALTIME STRATEGY

| | |
|---|---|
| графика | ★★★★★☆ |
| звук | ★★★★★½ |
| геймплей | ★★★★★☆ |
| общо | ★★★★★☆ |

PC CD ROM

**издател**
SSG www.ssg.com.au

**системни изисквания**
Pentium 233, 64 MB RAM, 455 MB Hard Drive, DirectX 7, Win 95/98



орит блестr със синя светлина и е наречен Lucifus, the Protector, а другият – с кървавочервен цвят – носи името Navaar, the Conqueror. След падането на метеоритите различните раси започнали безпощадна война помежду си... но

## Рицарите от ордена продължавали да воюват с бирените бурета

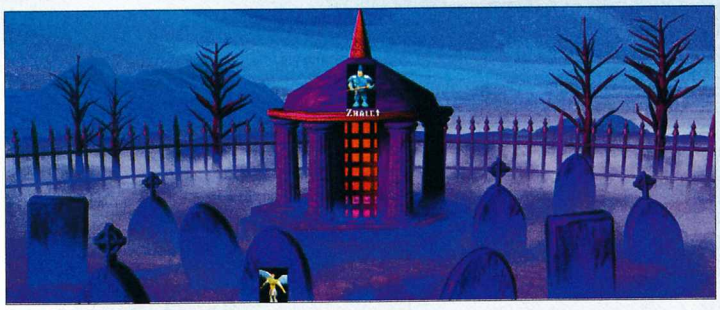
и едва когато големи количества deads се появили в околностите на крепостта, се поразмърдали малко – но само за да ви пратят с няколко войници да разберете какво става в околността и откъде са се появили тези странни твари. Всъщност кампанията е доста интересна и като сюжет, като при това ще бъдете свидетели на най-странни обрати. В първите две части ще трябва да спрете пълчищата undeads и да си пробиете път през земите на орките, за да намерите древен ръкопис и да откриете някой, който е способен да го преведе и разтълкува. Това, което ще откриете в него, е доста необичайно – ръкописът е предсказание, в което двата метеорити са наречени The Two Tears и е предречено, че The Isle of Dawn ще изчезне, ако двете "сълзи" не бъдат намерени и унищожени... но ръкописът съдържа и странното твърдение, че ако двете сълзи бъдат унищожени от ръката на човек, ще настъпи огромен катаклизъм... въобще необичайна главоблъсканица.

Освен това по някое време ще откриете, че Рицарският Орден има свои разбирания по въпроса за "сълзите" и по въпроса как те да бъдат намерени и използвани. Това ще ви постави пред избор по средата на кампанията – дали да продължавате да изпълнявате техните заповеди и искания, или да поемете по свой път и да се обърнете към враговете им, за да намерите метеоритите и да откриете способ да ги унищожите. Всъщност има малка "морална" утеха – който и път да поемете, на края на кампанията рицарите ще бъдат унищожени :-) Само че в единия случай ще трябва сами да го направите, докато в другия случай те ще загинат, след като самоуверено решат, че са голяма работа и могат да се справят и без вашата "нищожна" персона!

Другото хубаво нещо на кампанията е, че практически ще имате възможност да ръководите почти всички раси (май само с изключение на една), а и самите мисии са доста разнообразни. Обикновено във всяка мисия ще имате разни другарчета, които са част от кампанията – досадното е, че тяхната гибел също означава загуба, така че ще трябва да внимавате и без крайна нужда да не ги допускате близо до битка.

Също така разполагате и с units, които можете да прехвърляте от епизод на епизод. В началото на всяка нова мисия ще разполагате с някакво неголямо количество "army points", срещу които можете да "закупите" редови войски или някои от вашите, прехвърлени от предишните епизоди, ветерани (по принцип обикновените войски могат да качват до осем нива и един unit от най-високо ниво е поне два пъти по-силен от новобранеца... но е и два пъти по-скъп в началото на мисията).

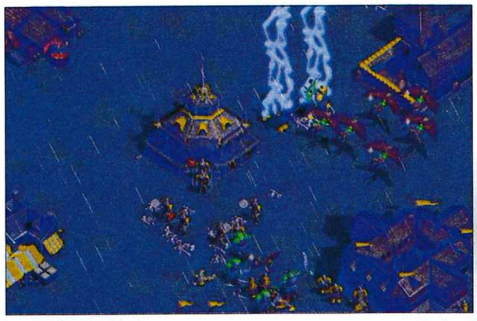
Сред мисиите има действително голямо разнообразие – много от тях са с крайна цел "унищожи всички сгради и войски на всеки противник", но начините, по които ще го направите, са доста различни. Можете например да опитате да "изръшкате" врага с помощта на прехвърлените от предното ниво 1-2 елитни единици или да заложите на глухата защита, докато



построите сериозна ударна армия... и третият вариант е с вашия герой и един-двама телохранители да заложите на бързината, като превземате и унищожавате вражески сгради и мини и се изтегляте бързо, когато стане напечено. Всъщност има една-две мисии, за които нямате избор и ще трябва да постъпите по точно определен начин, ако искате да имате шансове за успех.

Някои други мисии са с минимален брой войски да изтребите противника или да постигнете някаква конкретна цел! НО – тук има една сериозна разлика от подобните мисии от AOE или Warcraft – сега, благодарение на различните units, прехвърлени от предишните епизоди, можете да използвате най-различни тактики и всъщност нито една мисия не е необходимо да се решава наистина с груба сила. Например можете да използвате единица с голям обсег на виждане и внимателно да разкривате местоположението на противника, след което с някакъв missile unit с голям обхват на атака и голяма скорост на придвижване да атакувате от далечно разстояние и да отстъпвате... наистина малко е бавничко и може да ви стане досадно (особено ако обичате кратките и динамични схватки в стил Starcraft), но пък поне на мен ми беше много интересно да намеря начин да надхитря противника и да разбия отбраната му.

Възможността да използвате почти всички раси също допринася за интересната кампания. Строе-



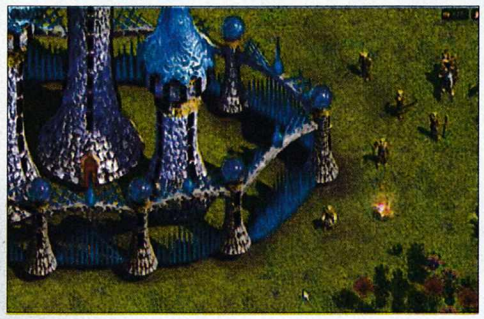
жът на базите на всяка раса е на принципа от AOE – централен замък, който може да се ъпгрейдва до пето ниво и този ъпгрейд позволява строежа на нови сгради и research на нови умения. Много от сградите са еднакви за 3-4 различни раси, но тяхното използване е различно и по тази причина е добре да преминете през първоначалния tutorial. Освен това всяка раса има слаби и силни страни и всяка раса има противници, срещу които е по-лесно да спечели и обратно. Хората например имат много силна конница – рицарите, имат магьосници с healing магии и магьосници, които правят околните войски имунни на атаки с огън. Голяма група рицари може да разпердушини всяка защита... освен ако не бъде поразена от противниковия герой с някаква магия за масово унищожение, не попадне на банда "assasins"или просто не бъде атакувана по въздуха – където е слабото място на рицарите.

Освен това хората имат и сравнително добри стрелци с лък, които, поставени в голямо количество зад няколко отбранителни кули, са доста сериозно препятствие – освен ако не се бият с джуджетата, тъй като техните стрелци с арбалет и техните балисти имат много по-голям обсег на атака. Най-добрите стрелци с лък са, разбира се, елфите, само че те са много слаботелесни и умират от един удар или изстрел:-)

Въобще някои от мисиите в кампанията можете да спечелите само защото играете срещу компютъра и той не съумява да се възползва както трябва от силните си страни и от вашите слабости. Например "dark elves" имат единицата "assasins". Това е абсолютно безполезна пехотна единица за атака – има малко hit points и мрат като мухи от стрелбата с лък, но тези "убийци" имат уникално качество – при абсолютно вся-

ко замахване с меч те имат от 4 % до почти 20 % шанс да убият АБСОЛЮТНО ВСЕКИ противник с един удар. Обикновено при битка един такъв убиец успява да нанесе поне 2-3 удара с меча, преди да загине – която означава, че ако няколко такива убийци успеят да се вкопчат с ръкопашен бой с вашия герой ще трябва да започнете епизода отначало (един от триковете, които се прилагат срещу противниковите герои при игра в мрежа, е да напълните някоя отбранителна кула с такива убийци и да се надявате, че противникът ще изпрати силни единици или дори герой да унищожи кулата:-))

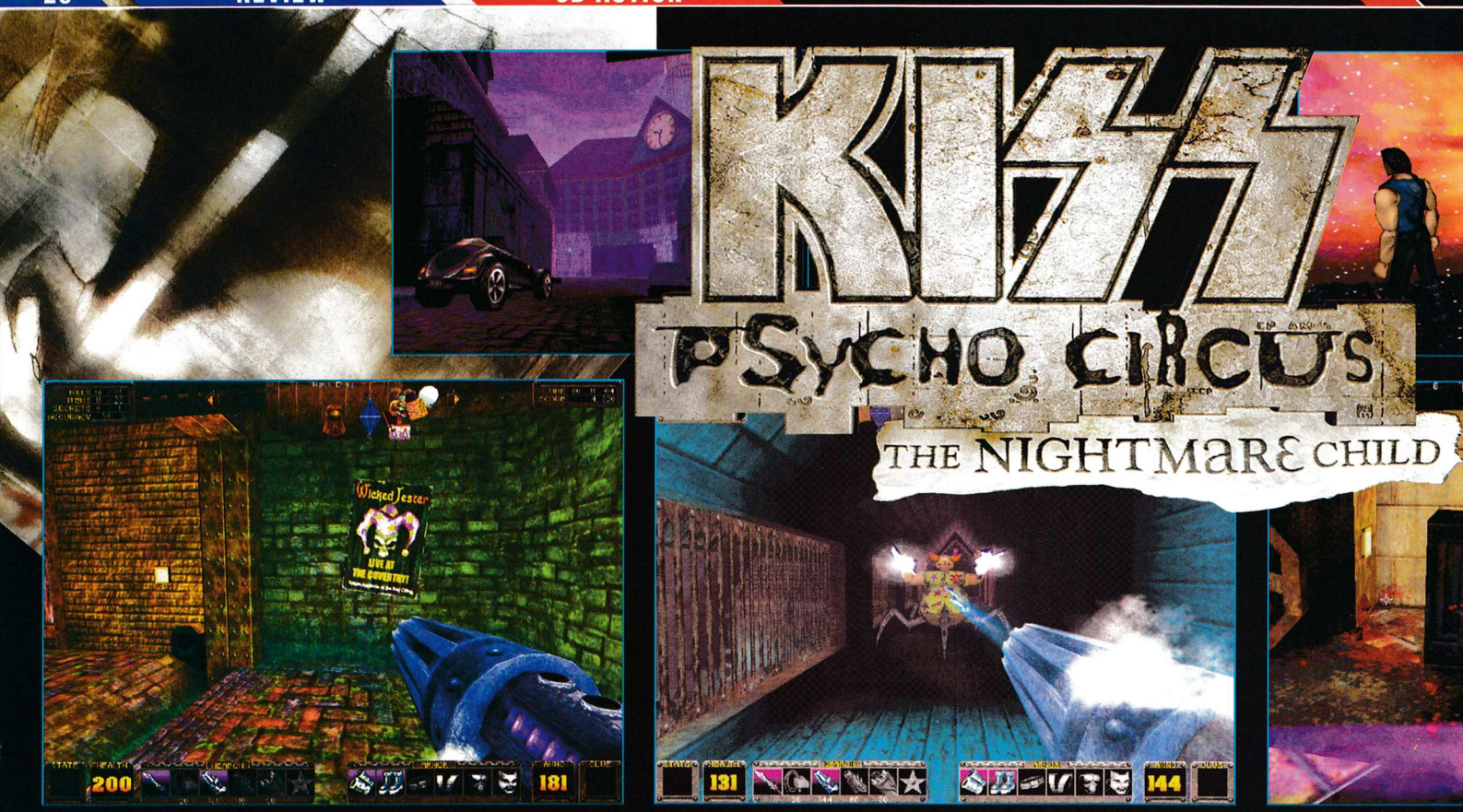
Преди малко споменах, че компютърът е слаб генерал – всъщност той с сравнително добър в атака, но безкрайно слаб като защитник. Единственото, което прави, е да постави препокриващи се кули около сградите и мините за ресурси, но две-три кули изобщо не са в състояние да спрат по-сериозна атака. Компютърът дори не поставя и войскови единици в кулите – а това може да донесе сериозни преимущества, тъй като



вкарването на пехота в тях увеличава скорострелността, поставянето на стрелци с лък увеличава далекобойността, а поставянето на магьосници позволява на кулата да "стреля" с магия, която обикновено е по-разрушителна отколкото обикновените стрели.

За играта могат да се кажат още доста хубави неща – и за тонизиращата музика, и за добрата графика (сградите са малко "безлични" и отстъпват на AOE например, но теренът и самите войски са много добре изобразени и анимирани); могат да се споменат цял куп данни за различните характеристики на героите – които могат да бъдат шестнадесет различни класа, за различните units, включително и наличието на различен "armor" за различните видове "damage", също така и много данни, подробности и особености за различните раси... Въобще ограниченият обем на статията едва-едва е достатъчен да се даде само най-повърхностен обзор на тази наистина прекрасна стратегия в реално време.

*Генко Велев*




KISS играта най-накрая се появи. Gathering of Developers направиха нещо нетипично за бранша и действително взеха, че си спазиха предварително обявения срок. Така и това лято любителите на first person пуцалките гарантирано няма да скучаят. Още повече, че програмистите изпълниха и всички предварителни обещания относно геймплея, който определено ще допадне на феновете на жанра.

Първото, което трябва задължително да се отбележи, е, че въпреки заглавието играта не е насочена само към феновете на легендарната американска рокгрупа. Естествено всичко в KISS: Psycho Circus по някакъв начин е свързано с четиримата от KISS, но дори хора, които изпитват органическа непоносимост към Paul Stanley, Gene Simmons, Peter Criss и Ace Frehley, ще могат да прекарат приятни часове с играта.

| | |
|---|---|
| графика | ★★★★☆☆ |
| звук | ★★★★★☆ |
| геймплей | ★★★★☆☆ |
| общо | ★★★★☆☆ |

PC CD ROM

**издател**
Third Law Interactive/ GoD
www.kisspsychocircus.com

**системни изисквания**
Pentium 233 MHz, 32 MB RAM, 3D Video, Windows 95/98,

Ако сте чели preview-то, което излезе в PC Mania преди няколко месеца, сигурно сте забелязали, че за разлика от повечето подобни заглавия през последната година KISS: Psycho Circus е насочена предимно към соловите играчи. Това пък от своя страна значи, че освен всичко друго авторите на играта (това са хората, които напуснаха Ion Storm като видяха, че Daikatana се очертава да бъде провалът на хилядолетието) е трябвало да измислят и някакъв читав сюжет. Това, което видях по време на теста, честно казано надхвърли и най-смелите ми очаквания. За основа на действието служат излезлите преди няколко години комикси на тема KISS. За незапознатите с този фенартикул ще вметна, че в тях става дума за четирима полубогове (членовете на оригиналния състав на KISS), които трябва да спасят света от вечното зло. В Psycho Circus вашата задача е да се вживеете в ролята на безименен герой, който трябва да намери именно тези четирима "Elder". В общи линии феновете на KISS ще разпознаят голяма част от действието като компютъризиран вариант на албума "(Music from) The Elder" (1981), към който са добавени мотиви от по-новия Psycho Circus. По време на вашето трудно пътешествие из мрачните нива на играта пък ще получите помощ от стара гадателка, която, освен че ви разказва доста интригуващата история, дава и ценни напътствия какво точно трябва да се направи, за да минете по-нататък и да се доближите до крайната цел.

Самата игра е разделена на четири кампании, по една за всеки от членовете на състава. Във всяка от тях ще трябва да съберете няколко древни артефакта, които ще ви дадат силите на съответния "Elder". Феновете на KISS веднага ще забележат, че съответните артефакти в действителност са част от костюмите, които превърнаха техните любимци в роклегенди през 70-те години. Всеки един от артефактите пък ви дава и някакви свръхестествени способности. Така например ботушите на Ace Frehley дават възможност да скачате по-високо. Останалите предмети в играта също по възможност са свързани с музиката на KISS. Още в първото ниво ще забележите странни черни диаманти (Black Diamonds), а по-късно ще се сблъсквате и с други power-ups, които са заети от песни на KISS. За радост обаче това не значи, че незапознатите с песните на групата няма да разберат кое какво е. В играта имате на разположение кни-

га, в която подробно са описани всички противници, оръжия и power-ups, а и гадателката прави всичко необходимо, за да не останете нито за момент в неведение :-) Просто феновете на KISS навсякъде ще се натъкват на познати неща и ще могат малко по-добре да се потопят в атмосферата на Psycho Circus.

Добри думи могат да се кажат и за геймплея. Авторите на играта спазиха обещанието си и Psycho Circus действително може да претендира, че е first person shooter-ът с най-големи орди чудовища през последните 5-6 години. Като количество гадинките плътно се доближават до нивата, познати от легендарния Doom и така геймърите ще могат да се впуснат в клане с невероятни мащаби :-) Това естествено значи също така, че интелектът на вражеските пълчища не е на особено ниво, но затова пък те компенсират този недостатък с огромното си числено преимущество, така че играта в никакъв случай не е прекалено лесна за минаване (това не важи за първата кампания, но тя така или иначе е предвидена за tutorial!). Иначе за избиването на нещастните създания, които са имали лошия късмет да ви се пречкат из нивата, имате на разположение най-разнообразни оръжия, които освен всичко друго са и различни във всяка от кампаниите. По този начин докато видите всичко, което са предвидили дизайнерите на Psycho Circus, ще мине доста време.

В последно време при 3D-екшъните графичните прелести започнаха да стават все по-важни. За своя нов продукт Gathering of Developers са лицензирали известната от Blood 2 графична система LithTech. В Psycho Circus е използван неин модифициран вариант, в който са включени текстури с по-висока разделителна способност и няколко допълнителни светлинни ефекта. Като цяло по този начин играта не достига съвсем красотата на Unreal Tournament или Quake 3, но изглежда повече от прилично, а пък и върви доста добре на по-скромни машини, въпреки че ако не разполагате с Pentium III и 128 MB RAM, ще трябва да се лишите от част от детайлите. Естествено в игра, посветена на роксъстав, звуковото оформление играе решаваща роля. Авторите още преди месеци бяха заявили, че няма да ползват музика на KISS, защото според тях тя просто не е подходяща за подобен род игри. Това, което се предлага в Psycho Circus, е доста мрачен soundtrack, който перфектно изпълнява задачата да ви потопи в психарската атмосфера на нивата. Въпреки това KISS присъстват навсякъде. Из нивата редовно ще се натъквате на радиоапарати, джукбоксове и други подобни уреди, от които се леят хитовете на Paul Stanley, Gene Simmons, Ace Frehley и Peter Criss. Така че и феновете няма да останат разочаровани, че музиката на техните любимци отсъства именно от тяхната игра.

Въобще KISS Psycho Circus е изключително приятна игра, която се различава от конкурентните заглавия. Реално революционни новости няма, но ако и вие жадувате като мен най-накрая отново да имате възможност да участвате в масово клане от калибъра на Doom, но с модерна 3D-ускорена графика, то тогава KISS Psycho Circus определено ще ви хареса.

*Никола Дърпатов*

RESPECT YOUR ELDERS...
OR KISS YOUR ASS GOODBYE.

# CLEOPATRA

Не крия факта, че египетската цивилизация винаги ми е била много симпатична – мистерии, мумии, сфинксове, божества с глави на животни, пирамиди, фараони и балъци за милиони... Това последното го забравете, защото съвсем нямам намерение да се шегувам този път. Има нещо много забавно и същевременно грандиозно в мегаломанията на дребните хорица, които не само са създали може би най-великата цивилизация в историята на човечеството при може би най-неблагоприятните възможни условия, а и са се опитали да победят самото време, обезсмъртявайки себе си с грандиозни монументи и балсамирайки своите обожествени владетели. Стилни рисунки, музика, сложна религиозна и социална система, химия и медицина – всичко това е било преди хилядолетия, когато нашите прародители са били доста по-близо до маймуната, отколкото до днешното определение за човек. Трудно е да си го представим, още повече, че някои от древноегипетските мистерии и до ден днешен не са разгадани.

Наскоро гледах един много нашумял анимационен филм, наречен "Принцът на Египет", който според рекламата би трябвало да разказва за величието на тази древна цивилизация. Останах много разочарован, тъй като филмчето всъщност разказваше една от най-гадните старозаветни истории, а египтяните бяха представени поскоро като хора от втора ръка, несъпоставими с великия еврейски народ. Не бяха спестени никакви брутални и гнусотии – убеден съм, че което и да е невръстно дете, изгледало това филмче, ще сънува кошмари цяла седмица. И ако това са ценностите, в които вярват съвременните християни и евреи (както твърдяха авторите на филмчето), то аз съм горд да се нарека атеист или дори да възприема египетската религия, която макар и да не е монотеистична ми изглежда далеч по-смислена и красива.

И преди някой да е изпискал, че дотук говоря само празни приказки встрани от темата, нека поясня накъде всъщност бия – няма значение дали става въпрос за анимационен филм, игра или дори за рецензия за expansion pack на игра за древния Египет. За да е добър резултатът, авторът трябва да уважава и сцената, на която се развива действието, а не просто да я избере, защото му е удобна по някакъв начин. Точно това уважение и главозамайване от величието на египетската цивилизация си личеше ясно в някогашния Pharaoh. И въпреки че много критици обвиняваха авторите на тази игра, че всъщност продават добрия стар Caesar III, претърпял леко пребоядисване и изчукване на острите ръбове, моето лично мнение е, че коренно различната атмосфера на тази игра я превръщаше в същинско ново заглавие, а не просто в разширение, продавано като нова игра. Все още си спомням характерния графичен стил, египетските частушки, звучащи от колоните ми и тръпката, когато най-сетне завърших първата пирамида. Усещането камък по камък да изградиш гигантски монумент, като същевременно водиш военни действия, грижиш се хората ти да са сити, щастливи и достатъчно богати, съобразяваш се с глезотиите на фараона и на многото капризни богове... Всичко това сигурно съвсем спокойно може да се сравни с усещанията и чувствата, които са вълнували същинските египетски управници преди хилядолетия.

## Всички се страхуват от времето, но самото време се страхува от пирамидите

И същото това вездесъщо време, което човекът и до ден днешен не е успял да победи, вече роди официалното разширение на Pharaoh, наречено на името на прочутата царица на Нил – Клеопатра. Това е същата онази красива интригантка, която въртяла римляните на малкия си пръст и имала здравословния навик да се къпе в магарешко мляко, за да запази своята младост и прелест. Но с тази чаровница ще се срещнете чак в последната от общо четирите кампании на това разширение. В тях са разпределени общо 15 нови мисии, които предлагат нови предизвикателства и особено към края са далеч по-трудни от тези в оригинала. Първата кампания се нарича Valley of Kings и в нея имате задачата да построите лично грандиозните монументи от прочутата Долина на Кралете и да ги опазите от нахалните обирачи на гробници (tomb raiders). Тук всички сигурно очаквате задължи-

STRATEGY

**издател**
BreakAway Game / Impressions Games
http://cleopatra.impressionsgames.com

**системни изисквания**
Pentium 200, 32 MB RAM, 550 MB HD

телния плосък майтап относно Лара Крофт, но аз пък напук няма да го напиша! В следващите две кампании трябва да се изправите срещу новите противници на египтяните, воювали с тях по времето на Тутанкамон и Рамзес Втори. Перси, асирийци, финикийци и... страховитите римляни, които би трябвало да са добре познати на ветераните от Caesar. В последната кампания ще служите лично на Клеопатра, кралицата на Нил, която използва каквото е останало от легендарната военна мощ на египтяните, наред със своя сексапил, за да спаси великата цивилизация.

Както в повечето експанзии, така и тук е в сила девизът "По нещо ново от всичко!". Допълнително разнообразие внасят

### две нови индустрии – производство на бой и лампи

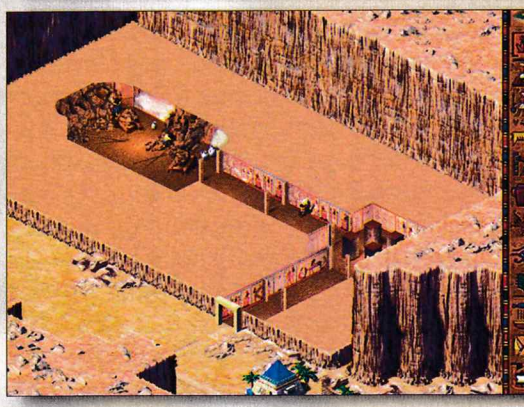
Боите се правят от растението хна (henna), което се отглежда във вашите ферми. За лампите са нужни два ресурса – керамика (pottery), която се добива по традиционния начин и масло (oil), което не можете да произвеждате и трябва да си осигурите чрез търговия. Предназначението на крайните продукти на тези производства е съвсем очевидно – за украса и осветяване на новите монументи, които продължават да бъдат национална мания за древноегипетската цивилизация. В Cleopatra ще трябва да изградите съвършено нови чудеса като Александрийския Фар и прочутата Библиотека, Храма на Амон-Ра, Колоса на Рамзес Втори и Гробниците от Долината на Кралете.

Новите заплахи и опасности за съжаление отново ми донесоха неприятни спомени от споменатия по-горе анимационен филм. Просто повечето от тях звучат подозрително библейски – напаст от скакалци, жаби или пък реки от кръв... За щастие има и някои по-тривиални и делнични опасности като например отровните скорпиони, които жилят хората ви и се грижат за отрицателния баланс на прираста на населението ви. Ако почнат прекалено много да ви лазят по нервите, можете да ги разчистите с помощта на армията си, което изглежда доста забавно като идея (представете си за тайнствените йероглифи на стената на храма, които ще обезсмъртят вовеки битката между три батальона елитни египетски войни и... пустинния скорпион Скорпи ;-). За съжаление в първите две мисии например изобщо не разполагате с военни сили и трябва някак си да изтърпите досадните вредители.

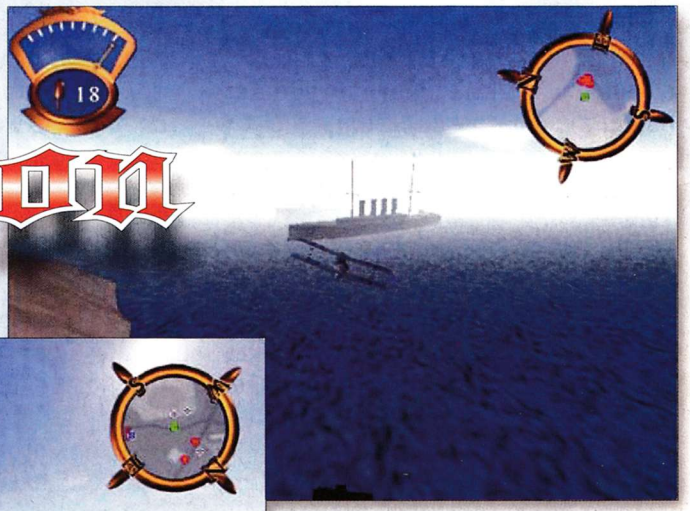
Има и още няколко нововъведения – например възможността да пренасяте опитните си армии от една мисия в друга, мисии с времеви лимит (дори такива, в които трябва просто да издържите вражеските атаки за определен период от време) и възможността с молитви към боговете да ускорите построяването на вашите монументи, което, както знаете, по традиция е дълъг и трудоемък процес.

Също както своите предшественици – Caesar III и Pharaoh, Cleopatra представлява стойностна и пълнокръвна стратегия, каквато рядко можете да откриете в днешно време. Тя съчетава в себе си всички важни елементи на различните видове стратегически игри – планирането и проектантството на Sim-сериите, търговията на Tycoon и битките на баталните RTS. Освен това създава неповторима атмосфера, позволява ви да преживеете лично величието на древен Египет, сърцето ви да тупти в ритъма на приливите и отливите на Нил, а Клеопатра... Но нека не се увличам прекомерно – това продължение ще се хареса на всеки, комуто е допаднал оригиналът. Ако по някаква случайност пък сте пропуснали култовия Pharaoh – въобще недейте да се колебаете, а побързайте да замажете това бяло петно във вашето геймърско образование!

*Боян Спасов*



# Hunt for the Red Baron



Говори ли ви нещо името Fiendish Games? Едва ли :-) На мен, честно казано, също и затова ще започна първо с две думи за фирмата, която през това лято зарадва геймърите с няколко интересни заглавия. Fiendish Games са една компания, която е решила да се върне към славното минало, когато голяма част от игрите се разпространяваха като shareware. Техните заглавия могат да бъдат изтеглени от сайта на фирмата и ако видяното ви хареса, си плащате играта, след което получавате сериен номер, с който можете да активирате всички нива, които си ги има в безплатната версия, но просто не са достъпни за нерегистрирани потребители.

Както вероятно се сещате от заглавието, в Hunt for the Red Baron ви предстои поредното връщане към Първата световна война и най-античните бойни самолети. В центъра на събитията отново е легендарният Манфред фон Рихтхофен, който е по-известен на широката публика с прозвището "Червеният барон". В случая няма да можете да поемете ролята на германския ас, а ще трябва да организирате неговото унищожение. За разлика от всички известни ми до момента игри на тема "Червен Барон" новият продукт на Fiendish Games не е сериозен симулатор. Даже напротив. Играта си е чист аркаден екшън. Управлението на самолетите по-скоро наподобява това на Descent и Forsaken и едва ли ще затрудни когото и да е било. Така без да сте завършили училището в Долна Митрополия ще можете още след 5 минути да отпразнувате първите си успехи над пилотите от Луфтвафе. Самите мисии са доста разнообразни и включват както класически dogfight из небесата, така и унищожаване на вражески бази на земята. Събитията започват във Франция и постепенно с развитието на бойните действия се пренасят все по на изток.

Това, което впечатлява най-силно в Hunt for the Red Baron, обаче е графиката. С чиста съвест мога да заявя, че повечето големи фирми направо могат да се засрамят от сравнението между собствените си творби и произведението на световнонеизвестната фирмичка. Програмистите на Fiendish Games са успели да направят изключително приятна за окото графика, която освен всичко друго няма и никакви особени системни изисквания.

Играта предлага доста детайли като 3D-обекти на повърхността и зрелищни експлозии, като в същото време не започва да накъсва дори когато на екрана има десетина вражески самолета. Целият спектакъл може да се играе на разделителни способности до 1600x1200, което, разбира се, си остава привилегия на собствениците на гигахерцови процесори и GeForce 2, но дори с посредствена машина ще можете безпроблемно да играете поне на 800x600 с пълен детайл. Добри думи заслужава и звуковото оформление, което не е чак като графиката на играта, но определено изпълнява успешно задачата да създаде подходяща атмосфера за въздушните дуели.

Въобще Hunt for the Red Baron е много приятна игрица и ако не ви се занимава със сериозни симулатори, а просто ви се иска да постреляте из небесата, ще ви достави огромно удоволствие.

*Никола Дърпатов*

FLIGHT ARCADE

| | |
|---|---|
| графика | ★★★★½ |
| звук | ★★★★ |
| геймплей | ★★★★ |
| общо | ★★★★ |

PC CD ROM

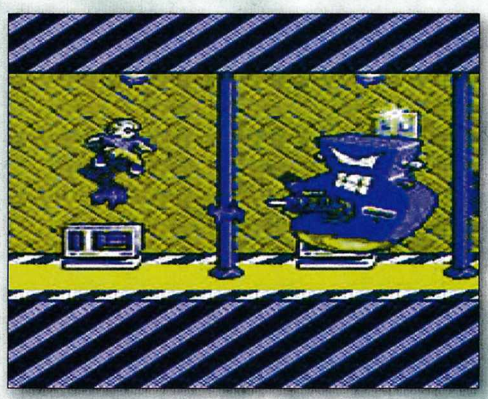
**издател**
Fiendish Games
www.fiendishgames.com

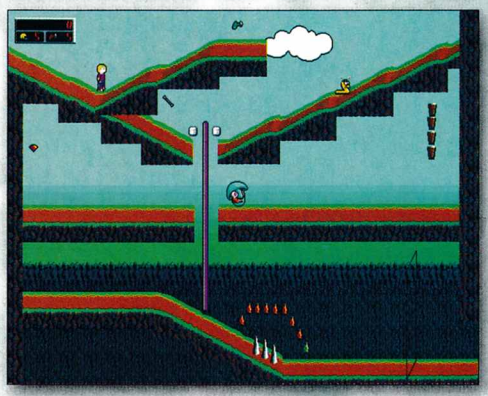
**системни изисквания**
Pentium 233, 32 MB RAM, 3D Video, Windows 95/98/ME

Съвсем скоро ще се навършат точно десет години от излизането на първата част от многологията Commander Keen. Съмнявам се, че има себеуважаващ се геймър, който поне да не е чувал за Billy Blaze, един от най-популярните герои, създадени някога в света на компютърните игри. През месец декември на 1990 година компанията ID Software пуска първата част на поредицата, която е озаглавена Marooned on Mars. Освен с невероятната за времето VGA графика продуктът печели невероятен успех, тъй като е една от първите shareware игри, достатъчно основание за печелене на по-широка аудитория.

Историята ни запознава с малкия гений Billy, който конструира космически кораб от непотребни железарии и докато родителите му са на гости, а бавачката спи, той отлита на пътешествие до Марс. На чуждата планета управлявате командир Keen, както вече се нарича Billy, и се сблъсквате с цивилизацията на Вортиконите, която си пада по дрънкулки и задига четири части от кораба ви. Трябва да си възстановите отнетото, за да можете да се върнете у дома, но докато си търсите чарковете из нивата разбирате, че Вортиконите възнамеряват да нападнат Земята. Втората ви задача е да ги спрете.

В **CK2: The Earth Explodes** командир Keen забелязва огромната космическа станция на Вортиконите вече готова да унищожи Земята. Отново се отправяте на приключения в Космоса, за да обезвредите оръжието на вражеската станция и така да спасите родната планета.





Историята на **CK3: Keen Must Die!** се различава от тази на останалите серии. Основен противник е Mortimer – съученик на Billy, който разбира, че коефициентът му на интелигентност е само с една точка по-висок от този на нашия герой. Това побърква Mortimer и той решава да прочисти Земята от цялата нискоинтелектуална паплач. Както се досещате, командир Keen няма да допусне това да стане...

От четвъртата серия, **Secret of the Oracle**, поредицата минава в революционните (пак за онова време) SuperVGA графика и Ad-Lib звук. Сега не само човечеството, а цялата галактика е застрашена, и то не от Вортиконите, а от Шикадите. Но за разнообразие действието не се развива в Космоса, а в Страната на сенките, където трябва да откриете безсмъртните консули, пазители на галактиката и единствените, които могат да спрат злите намерения на Шикадите.

**CK5: The Armageddon Machine** не предлага нищо ново във визуално отношение, но затова пък по мнение на феновете това е най-интересната част, с най-оригиналните врагове. И тук трябва да решите съдбата на Земята, като направите всичко по силите си да извадите реактора на извънземна унищожителна машина извън строя.

Последният епизод от официалната поредица – **Aliens Ate My Babysitter**, отново ни среща с Mortimer, който организира отвличането на собствената си сестра – бавачката на Billy, за да отклони вниманието на командир Keen и осъществи пъклените си планове, а именно унищожаването на планетата и нейните обитатели. Ами тогава кой ще спре перкото? "Това е работа за командир Keen!..."

**CK: Keen Dreams** си няма номерация и то съвсем основателно. Играта е доста различна от останалите, не толкова в графично, колкото в сюжетно отношение. Историята започва с това как Billy попада в страната на сънищата и там стреля със семенца по зеленчуци. Сериите, където Keen използва лазерен бластер срещу извънземни, допадат повече на почитателите и затова Keen Dreams не успя да продължи успеха на предшествениците си.

ID Software неедкократно бяха питани дали има надежда за нов Commander Keen, но за съжаление разработката на такава игра не влиза в настоящите планове на фирмата. Все пак, ако ви се е доиграло ново приключение на космическия герой, можете да си изтеглите безплатно Commander Keen 2000 от Интернет.

*Иван Георгиев*

# TAINTED

Когато става дума за Южна Африка, първата ми асоциация е черни, ама много черни представители на племето Зулу, които изкарват мизерната си надница с кървав труд в диамантените мини на корпорацията "Де Биърс". За моя изненада обаче се оказва, че в родината на Нелсън Мандела се занимават не само с копане на скъпоценни камъни, но и с производство на компютърни игри. The Tainted е първото заглавие, произведено на територията на Черния континент, което по някакво стечение на обстоятелствата попадна в моето полезрение.

За жалост имам лошото предчувствие, че то едва ли ще се окаже перла в короната на геймърския бранш. Изглежда собствениците на фирмата Twilyt Productions просто са хванали няколко туземци с 50-тина слънчеви бани по рождение и са ги заплашили, че ако не направят компютърна игра до половин година, ще получат по 100 камшика на голо. :-) Абсолютно съм убеден, че дори второкурсници от МЕИ (известен и като "Технически университет") биха се справили със задачата много по-добре, отколкото тези набедени южноафрикански програмисти. Казано с други думи – The Tainted е моят фаворит за най-тъпата и левашки направена игра на 2000-та година. Не ме разбирайте грешно, не съм расист. По всяка вероятност дори тази игра не е писана от цветнокожи, а от бледолики африканери. За жалост това не я прави по-малък боклук...

Когато разбрах, че ще трябва да пиша за The Tainted, идваше ми да извикам като Мариус Куркински, че "не, не мога да правя такива неща...". :-) Но какво да се прави – съдба. Все някой ще трябваше да се подложи на това мъчение, за да няма после разочаровани геймъри, които са профукали парите си за тази глупост. The Tainted е измъчен опит да се направи фантастичен клонинг на Diablo 2 и онези, които са се излъгали да си я вземат, вече са се убедили в това. Крайният резултат от работата на Twilyt Productions е толкова неубедителен, че не може да се хване на малкия пръст дори на първата част на Diablo. Когато за първи път си пуснах играта, дори ме обзеха съмнения, че мониторът ми неусетно е превключил на архаичния EGA-режим, без да ме извести:-) А ако от време на време нямаше атмосферни ефекти, изобщо нямаше да разбера, че играта използва възможностите на моя триизмерен ускорител...

Завръзката на The Tainted също не блести с кой знае каква оригиналност и дори е претупана под формата на няколко комиксови картинки, които би трябвало да представляват интрото. Действието се развива в далечното бъдеще. Човечеството е постигнало феноменален напредък в техническо от-

**ROLEPLAYING GAME**

| | |
|---|---|
| графика | ★★☆☆☆☆ |
| звук | ★★☆☆☆☆ |
| геймплей | ★☆☆☆☆☆ |
| **общо** | ★★☆☆☆☆ |

PC CD ROM

**издател**
Celestial Games / Twilyt Productions

**системни изисквания**
Pentium 266 MHz, 32 MB RAM, DirectX 7, 4 MB Video Card
Windows 95/98/2000

ношение и по генетичен път е успяло да превърне хората в същества, лишени от каквато и да е агресия. Представителите на нашата цивилизация започват да колонизират далечния космос и се научават да живеят в симбиотична връзка с извънземната флора и фауна.

Всичко върви добре до момента, когато хората се сблъскват с представителите на чуждопланетната раса Progenus, които не си падат по мирното съжителство. Пришълците нанасят първи удар и принуждават човечеството да се спасява с бягство, тъй като хората вече не са способни да се защитават сами. За да предпазят земната цивилизация от пълно изтребление, учените създават генетично модифицирани бойци, наречени Tainted, което ще рече "Покварени". Тяхната "поквара" се състои в това, че безпроблемно могат да използват насилие и притежават свръхестествени възможности, които им позволяват да разпарчетосват легиони от извънземни нападатели.

С помощта на "Покварените" човечеството успява да изтика нашествениците обратно на тяхната родна планета M'loch. Действието на играта започва в момента, когато хората се готвят за финалния щурм срещу цитаделата на пришълците. Поемате ролята генетичен боец, който е принуден да се прави на самотен рейнджър из лабиринтите на планетата. По подобие на Diablo и останалите ролеви игри от този тип, вашият боец притежава различни умения, трупа опит в хода на играта и събира все по-мощни и разрушителни оръжия. Можете да избирате измежду четири типа герои – наемник, атентатор, психомансър и киборг. Наемникът разчита най-вече на своите разрушителни оръжия, атентаторът действа безшумно, психомансърът е "сайфай" – еквивалент на магьосниците от фентъзи-игрите, а киборгът залага главно на своята сила, която му позволява да носи много на бой.

Аналогията с останалите ролеви игри обаче е доста повърхностна, тъй като през по-голямата част от времето героят набляга на безцелната стрелба по "зелени човечета". Действието на играта се развива нелинейно, но в повечето случаи нелинейността се изразява в това, че не можете да разберете какво точно трябва да правите. От време на време компютърът изненадващо ви съобщава, че можете да добавите по някоя друга точка към вашите способности. Отсега обаче ви предупреждавам, че не винаги е особено лесно да се разбере точното предназначение на всяко умение и по какъв начин ще повлияе развиването му върху бойните способности на вашия герой.

От визуална гледна точка играта е пълен провал. Вашият герой е нарисуван с качеството на бойците от X-Com в играта UFO: Enemy Unkown, тоест на ниво от преди 4-5 години. Вашето грозно човече се движи като Пинокио и бълва нещо като многоцветни плюнки, които би трябвало да са енергийните заряди на неговото оръжие. The Tainted е нарисувана в графичен режим 640X480, което е доста скромно в сравнение с възможностите на съвременните монитори и видеокарти. Освен това нека не забравяме как създателите на Diablo 2 успяха да постигнат чудеса при аналогична разделителна способност.

Казано с други думи, The Tainted е глупаво и безинтересно заглавие, което не заслужава повече от 10-15 минути внимание. Обещанията за интензивен геймплей, мощен изкуствен интелект и зашеметяващи атмосферни ефекти всъщност са въздух под налягане. В крайна сметка изглежда не е достатъчно да изкопираш гениалната игра Diablo, за да направиш нещо, което ще се хареса на средностатистическия геймър. Колко жалко, че държава с почти неограничени финансови възможности като Южна Африка не е успяла да си намери достатъчно добри програмисти и дебютира на пазара с такъв боклук.

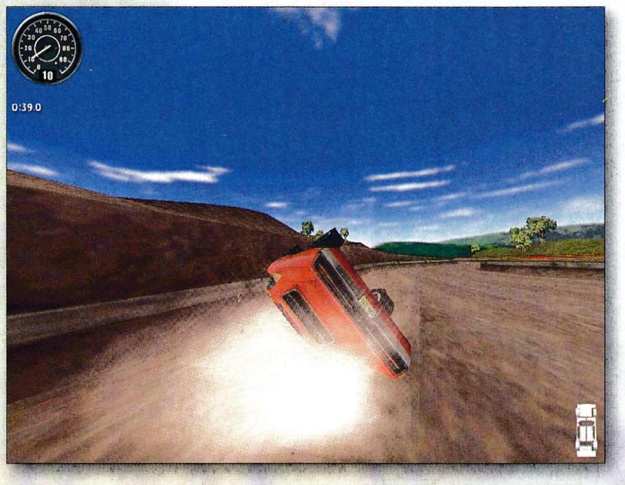
*Момчил Милев*

БУЛНЕТ®
ПЪТ КЪМ ИНТЕРНЕТ
www.bulnet.com
987 11 22

# DUKES OF HAZARD

Има някои игри, които ме карат да ставам подозрителен относно качествата им още при споменаването на заглавието им. Подобно усещане ме обзе още щом чух името The Dukes Of Hazzard – Racing For Home. Това име звучеше прекалено плоско, доста нескопосано и порядъчно тъпо, за да предполага, че зад него може да се крие наистина качествен продукт. Това ми мнение се затвърди още повече след като си спомних, че същото заглавие се появи на пазара преди около година, само че във версия за Sony Playstation. А както знаете, обикновено прехвърлянето на игра от конзолен вариант към такъв за PC – CD ROM в повечето случаи е само пазарна маневра, чиято цел не е нищо друго освен да бъде изкаран някой друг долар отгоре.

И така, подхождайки с тези мрачни чувства, установих, че въпросното творение било нещо като рали, а на всичко отгоре то имало и story, което вече сбъдна най-голямия ми кошмар. Оказа се, че това е игра, базирана върху сюжета на американски телевизионен сериал, носещ същото име. В тотален потрес изпаднах, когато разбрах, че в най-успешните си времена този сериал е заемал място в програмната схема непосредствено преди едно от колосалните постижения на американския филмов гений, наречено Далас. Сериалът "The Dukes Of Hazzard" се е подвизавал с цялото величие на своите 145 епизода по различни телевизии за времето от 1979 до 1985 година. Въпреки непоносимостта си към творения от подобен вид, положих усилия да разгледам и списъка на участвалите в този епичен момент от световната филмова история. Направих това с тайната надежда да открия поне едно име на известен за мен артист, но не би. Оттук си направих извода, че явно имаме работа с някакъв не особено успешен предшественик на "Спасители на плажа" или "Дързост и красота". Но нека да се върна на историята. А тя, както може да се очаква, е основана на сложни семейни взаимоотношения, изпълнени със силни страсти и борба между доброто и злото.



Доброто е намерило израз в цялата рода The Dukes. Това са братовчедите Во и Luke Duke, а пък братовчедката им Лусесита... хмм... май се поотвлякох... Та също братовчедка им Daisy и чичото Jessy. Daisy е доста секси, Во и Luke – силни и най-вече благородни по душа, а чичото пък строг, но справедлив и човечен. Тези американци си имат хубава (според техните разбирания) американска кола, която ласкаво наричат General Lee. Много ми е интересно, как ли щеше да звучи това, ако действието се развиваше в Русия? Сигурно местните герои щяха да нарекат безценната си лимузина Маршал Жуков :-)

Отборът на лошите е представен от подкупния шериф Roscoe P. Coltrane и местния безскрупулен богаташ Boss Hogg. Та така добрите и лошите си живеят в забутаното градче някъде из южните щати, носещо името Hazzard County. Животът им е пълна идилия – лошите правят кофти номера на съгражданите си, а пък The Dukes в стил Робин Худ им го връщат тъпкано и възстановяват равновесието в малкото градче. Целият дух на играта е обладан от атмосферата на 70-те и 80-те години, затова не бива да се учудвате от ретромуцуните на главните герои в Dukes Of Hazzard – Racing For Home.

Графичното оформление на този не особено успешен опит за компютърно рали е повече от трагично. Дори и на максимална разделителна способност от 1024/768 колите

ACTION RACING

| | |
|---|---|
| графика | ★★★½☆☆ |
| звук | ★★½☆☆☆ |
| геймплей | ★★★½☆☆ |
| общо | ★★★☆☆☆ |

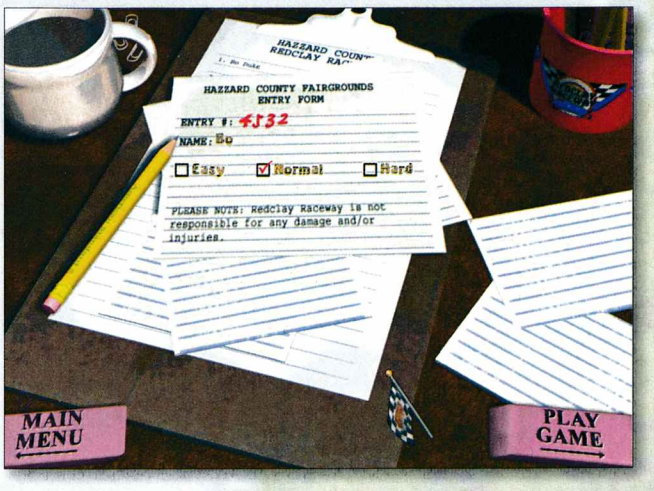
PC CD PlayStation

**издател**
Southpeak Inteactive www.southpeak.com /titles/dukes-racing

**системни изисквания**
Pentium 233MHz, 32 MB RAM, 8 MB Video card, Windows 95/98/ME

изглеждат безкрайно ръбести и недодялани. Не бива да очаквате, че тук ще имате възможността да се насладите на гледки, подобни на тези от последните части на TestDrive или Need For Speed.

Трасетата, по които ще се движите са тривиални провинциални шосета. Те са прекалено постни като изглед, а количеството и качеството на специалните ефекти са под допустимия за съвременна игра от този жанр минимум. Звукът е на горе-долу поносимо равнище, но и в това отношение The Dukes Of Hazard не блести с нищо. Музиката се състои изцяло от банални кънтри-парчета, които са меко казано дразнещи. Приятно впечатление прави добре подреденият, интуитивен и забавно аранжиран интерфейс, но това далеч не е достатъчно, за да промени цялостното впечатление от това съмнително забавление.



Като жанр тази игра е трудно да бъде определена. В някои отношения тя напомня на поредицата Interstate, но като качества е много далеч от нея. Някак можеше да се преглътне калпавата графика, ако като геймплей този продукт на Southpeak Interactive предлагаше нещо интересно. Това обаче далеч не е така. Не съм имал възможността да се запозная с PlayStation-версията, но предполагам, че там нещата стоят по-малко по-различен начин. Факт е, че оценките за конзолната версия са по-високи отколкото тези за PC-варианта. Очевидно производителят не е преценил достатъчно добре малката подробност, че потребителите на игрални конзоли и тези на персонални компютри са доста различни като възраст, а оттам и като интереси и очаквания към игрите, за които са склонни да платят. Затова си позволявам да изкажа и мнението, че по отношение на геймплея The Dukes Of Hazzard – Racing For Home е една голяма недомислица.

Мисиите, които е необходимо да изпълнявате, са прекалено лесни. Още с първата, състояща се в това да завъртите една две обиколки по пистата, ще ви стане ясно какво имам предвид. Не знам колко са желаещите да дадат $30 – 40, за да се сдобият с игра, с която ще свършат за час-два?! Въпреки всичките ми опити не успях да разбера откъде идват претенциите на производителя за високия AI на компютърните противници, които ще срещнете. Дори абсолютно начинаещ в света на компютърния рейсинг ще е в състояние след няколко опита да се справи с повечето от мисиите. Явно с идеята да се повиши малко трудността, производителите са включили в някои от мисиите насрещно движение. По принцип това е добре, тъй като по този начин се внася известно разнообразие. Но проява на особен изкуствен интелект ли е фактът, че едни и същи движещи насрещно возила се появяват по едно и също време на едно и също място и това се повтаря всеки път, когато рестартирате мисията?

Управлението на така наречения General Lee е също повече от елементарно. Можете да изпитате известни трудности докато свикнете с не особено подходящата гледна точка, която авторите са предложили, но този проблем се преодолява бързо. Хората от Southpeak Interactive са пропуснали още един важен момент: Като голямо достойнство за игрите от този тип се възприема възможността за каране извън пистите. В The Dukes Of Hazzard сте ограничени в рамките на трасето. По него ще намирате различни Power-ups като нитро, пръчки динамит и други, които можете да използвате срещу вашите опоненти.

The Dukes Of Hazzard – Racing For Home е от игрите, които са поредното доказателство, че хитовите заглавия за конзоли рядко стават такива и за PC. Затова спокойно можете да спестите вашето време и пари и да ги отделите за някое по-качествено и вълнуващо компютърно забавление.

*Владо Георгиев*

usit COLOURS
АГЕНЦИЯТА НА ПЪТУВАЩОТО МЛАДО ПОКОЛЕНИЕ
Благоевград
бул. Св. Св. Кирил и Методи 9
тел.: 073/ 80717, 80718
e-mail: blgd@usitcolours.bg
София
бул. Васил Левски 35
тел.: 02/ 9811900
e-mail: sofia@usitcolours.bg
Пловдив
ул. Константин Стоилов 12
тел.: 032/ 622530, 631598
e-mail: plovdiv@usitcolours.bg
• Самолетни билети на преференциални цени
• Студентски, младежки и преподавателски идентификационни карти за намаления при пътуване по цял свят
• Автобусни и ж.п. билети и карти
• Настаняване в хотели и младежки хостели
• Езиково обучение в чужбина
• Студентски обменни работни програми
• Авантюристични програми
www.usitcolours.bg

# STAR TREK KLINGON ACADEMY

Напоследък космическите симулатори започнаха да стават все по-голяма рядкост. Особено пък добрите космически симулатори. Изключения като Starlancer за съжаление само потвърждават това тъжно правило. Затова феновете на жанра са благодарни за всяко заглавие, което им дава възможност да полетят и безкрайните ширини на космоса. Явно от Interplay са усетили, че игри няма, но купувачи за тях съвсем реално си съществуват и точно в най-голямата лятна дупка се появи ново Star Trek заглавие, което си е поставило за задача да ощастливи именно тази част от геймърското братство.

Klingon Academy е широкомащабна мултимедийна суперпродукция, която вероятно ще хвърли в екстаз всички фенове на култовия сериал. От Interplay явно не са щадили средства за новото си заглавие, защото веднага след отварянето на кутията в нея ще намерите цели шест диска, които са претъпкани до козирката с филмчета, които трябва да създадат подходящата атмосфера за предстоящите битки. Иначе като се махнат те самата игра се събира само на част от първия диск :-) Това се забелязва най-добре, когато изключите филмите от главното меню. В такъв случай просто никога няма да ви се наложи да ползвате дисковете с номера от две до шест. Естествено тогава ще пропуснете и историята, която съпътства 25-те мисии. В интерес на истината тя не е най-оригиналното, което може да се измисли с лиценз за Star Trek. Най-общо казано Klincon Academy е клингонски вариант на легендарния симулатор Starfleet Academy, който според мнозина е единствената истински хитова игра по мотиви от Star Trek. Вие поемате ролята на млад амбициозен кадет в кралската клингонска звездна академия. По време на курса на обучение ви се налага да вземете дейно участие в избухналата поредна война с човешката федерация и нейните съюзници.

Това обаче едва ли е най-същественото. Много по-интересен въпрос е дали програмистите на Klingon Academy са успели да създадат игра, която ще се запомни с нещо или просто са хвърлили на пазара поредното недоносче с марка Star Trek, каквито са съжаление през последното десетилетие имаше в изобилие. Първото впечатление след пускането на Klingon Academy е направо зашеметяващо. На разположение имате внушителната цифра от общо над 50 различни клингонски бойни кораба, което гарантира дълготрайна мотивация. Освен това всеки от тях е симулиран с изключително прецизност и по време на полет веднага забелязвате крещящите разлики между тежък бомбардировач и лек изтребител. Графиката на играта също е на страхотно равнище. Програмистите явно доста са си поиграли с графичната система, защото това, което се показва на монитора, спокойно може да се сравнява с най-добрите представители на жанра, а в някои отношения дори ги надминава. Особено впечатление правят звездите, които не само са в реалистични количества, но и са разположени в собствен триизмерен модел и създават доста добра илюзия, че действително се намирате в космоса. Само хвалебствия могат да се кажат и за моделите на вражеските кораби, срещу които ще се изправите. Използвани са всички екстри на модерните 3D-ускорители и резултатът спокойно може да претендира за една от челните позиции в жанра. Всички кораби са направени с огромни количества полигони, енергийните им щитове са пресъздадени много ефектно, а движенията им напълно съответстват на телевизионните първообрази.

След като разгледахме противниците е време да кажем и с какво ще се изправите срещу тях. Още по време на тренировъчната мисия ще забележите няколко особености на Klingon Academy. Първата е, че дизайнерите на играта са нап-

SPACE SIM

| | |
|---|---|
| графика | ★★★★½ |
| звук | ★★★★½ |
| геймплей | ★★★★½ |
| общо | ★★★★½ |

PC CD ROM

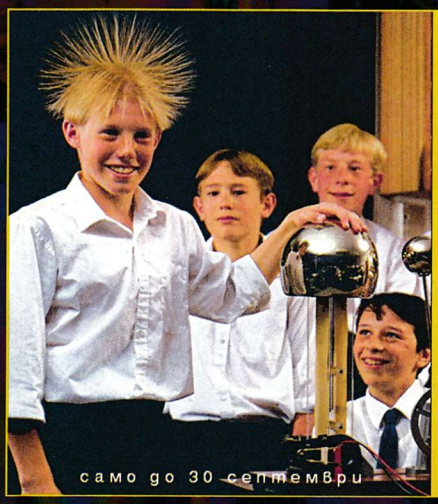
**издател**
Interplay www.interplay.com/klingon

**системни изисквания**
Pentium 300 MHz, 64 MB RAM, 3D Video card, DirectX 7, Windows 95/98/ME

равили "сериозен" симулатор, а не аркаден екшън от типа на Wing Commander. Това на практика означава, че трябва да забравите резките маневри, бързия екшън, внезапните спирания на място и т.н. Движенията на вашия кораб са плавни, трябва ви доста продължителен на моменти спирачен път. Въобще ще се сблъскате с всичко, което би трябвало да е характерно за физическия модел на движение на истински клингонски боен кораб :-) Тук обаче се появява и най-големият проблем на Klingon Academy. Интерфейсът на играта е меко казано отвратителен, а за да овладеете управлението на кораба като хората, наистина ще трябва да изкарате някоя и друга година в клингонско висше учебно заведение за пилоти. Идеята е, че на борда на вашия кораб се намират и други членове на екипажа и вие всъщност им задавате команди, които те превръщат в реални космически маневри. Лошото е, че по този начин извършването на смислени маневри си е направо невъзможно. Ако не вярвате, ще ви дам само един пример, който според мен е повече от красноречив: ако искате да ускорите вашия Bird of Prey, ще трябва да зададете чрез клавиатурата командата 2-4-2. И това е само за едното ускорение. Ако искате да направите нещо малко по-сложно, положението се влошава допълнително. Не знам как мислите вие, но според мен това вече напуска рамките на играта и превръща Klingon Academy в истинска работа и унищожава голяма част от създадената преди това с мултимедийните екстри атмосфера. Другият голям недостатък е изкуственият интелект на противниците. Те редовно действат в стил "камикадзе" като се опитват да предизвикат фронтален сблъсък с вашия кораб. Така истински dogfight става практически невъзможен, защото ще прекарвате по-голямата част от времето си в отчаяни опити да избегнете поредния ненормалник, който яростно се опитва с цената на всичко да се блъсне във вас.

Като цяло Klingon Academy е противоречива игра. Графиката определено е доста над средното равнище, а филмовият съпровод е впечатляващ. Ако към това авторите бяха прибавили и един читав интерфейс и малко по-умни противници, тяхната творба щеше да бъде един от безспорните суперхитове на летния сезон и част от задължителната програма на всеки фен на космическите патаклами. Така обаче се е получило нещо, което вероятно ще се хареса на ревностните почитатели на Star Trek, но едва ли ще задържи вниманието на останалите геймъри.

*Никола Дърпатов*


Училището = интересно?!

Попитайте в BIANET™

15 часа - 11 лв.
30 часа - 21 лв.
60 часа - 41 лв.
90 часа - 59 лв.

+ 10 часа подарък за ученици

София
тел: 987 03 88
www.bianet.net
e-mail: info@bia-bg.com

обявените цени са без ДДС

# GRAND PRIX 3

## ЗАВРЪЩАНЕТО НА ЕДНА ЛЕГЕНДА

Говори ли ви нещо името на Джеф Крамонд? А би трябвало, защото създателят на великите симулатори F1 Grand Prix и Grand Prix 2 твърдо е решил отново да разбие всички съществуващи представи с третата част на поредицата и, съвсем между другото, да направи най-добрата игра за Формула 1 в света.

Както всяка година и този формулен сезон приближава зенита си и за радост на любителите на състезателния съспенс, все още нищо не е решено. Всички, интересуващи се от моторен спорт, очакват трескаво финала. И докато Шумахер и компания правят обиколките си, за да изкарват милиони в бизнеса, наречен Формула 1, за обикновените фенове не остава нищо друго, освен да изпитват адреналинов приток, задминавайки шкодата на съседа в малката уличка пред гаража:-) Разбира се, натрупаният хъс и желание за себедоказване у геймърите е идеалната предпоставка за създаването на Формула 1-игри. Всяка година излизат нови и нови заглавия, но за мнозина истинската игра в тази категория имаше едно име – Grand Prix 2. Появата ѝ през 1996 г. беше революция в жанра. Невероятният реализъм и автентичност на симулацията бяха предизвикателство дори за ветераните. С годините обаче, играта поостаря, графиката ѝ вече не е особено актуална, нито звукът толкова реалистичен. Единственото, което оставаше на многобройните фенове беше надеждата, че Microprose ще представи достоен наследник на култовата Ф1-симулация.

| | |
|---|---|
| графика | ★★★★☆☆ |
| звук | ★★★☆☆☆ |
| геймплей | ★★★★☆☆ |
| общо | ★★★★☆☆ |

PC CD ROM PlayStation

**издател**
Microprose www.grandprixgames.com

**системни изисквания**
Pentium 266 MHz, 32 MB RAM, 2 MB Video card, DirectX 7, Windows 95/98/ME

RACING

Е, той вече е факт. Дали обаче играта отговаря на големите очаквания и обещания за "най-добрият Формула 1-симулатор, правен някога"?

Още от пръв поглед става ясно, че хората на Джеф Крамонд не се занимават с досадни подробности, като графичен дизайн, например, защото Grand Prix 3 блести със списък от липсващи неща, които щели само да объркват играчите, пък и те нямали нужда от тях и не ги искали. И, докато липсата на видеостени около пистите можем да преглътнем съвсем спокойно, то липсата на много други детайли сериозно ощетява шумно афишираният фактор на реализъм. На принципа "никой няма нужда от това" всички автомобили са направени от една и съща матрица, която само се покрива с различни текстури, в зависимост от цветовете на различните отбори. А това, което изглежда еднакво, би трябвало и да се управлява еднакво, така че играчът не забелязва абсолютно никаква разлика в кокпита, освен различния цвят на носа на болида.

Приликите, за съжаление важат както за оптиката, така и за поведението на пътя и мощността на автомобилите. Изборът е само ваш – дали ще станете шампион с Тирел или Ферари зависи единствено и само от това, дали ви харесва червеният цвят...

И все пак, скромният болид се влияе от различните атмосферни

условия, които могат да бъдат от ситен ръмеж до потоп. Този, който не е изтълкувал правилно прогнозата за времето преди състезанието, изведнъж се оказва затънал в някоя локва със своите невероятно бързи, но, уви, гладки сликове и разбира бързо какъв чакъл се използва в зоните за сигурност или губи невероятно много време в бокса. В друг случай спокойно може да си спомните фолклорната метеорология – "слънце грее, дъжд вали...". Времето може да се променя през цялото състезание – това е дългоочакваната функция, която внася нови емоции и нужния реализъм в играта.

Всички данни в играта са от сезон'98. Според Microprose това е бил единственият начин да се запази „невероятният реализъм". Обяснението е далеч по-тривиално – те са разполагали само с данните от сезон'98, които след това са вмъкнати в поведението на противниковите автомобили. Съответно в по-високите нива на трудност те са изключително добри при изпреварване и блокиране, а времената, когато автомобилите описваха идеалната крива на завоя на трета мравешка, отдава вече са минало. И все пак играчът не улавя чак толкова много от тези данни или от другите характеристики на сезон'98. Въпреки това, както и при предшественика, могат да се правят т. нар. "hot laps", които впоследствие се анализират в бокса, за да се открият слабите места в собственото каране. На

който не му се занимава да кара цял един сезон заедно с тренировките, естествено, има възможността да шофира само едно единствено състезание или просто да избере функцията "Quickrace" и да се потопи в емоцията на надпреварата.

Независимо дали карате цял сезон или просто едно състезание, степента на трудност може да бъде настройвана според предпочитанията на пилота по познатия от Grand Prix 2 начин. Освен основния показател за степента на изкуствения интелект, който влияе едновременно върху начина на каране и максималната скорост на противника, можете да включвате или изключвате познатите ни от втора част 8 помощни устройства, например автоматични скорости, автоматична спирачка, помощ при завой и пр. Ако всички помощни устройства са включени, болидът на практика се движи на автопилот и играчът просто го насочва в правилната посока.

При включване на някои от помощните устройства и най-некадърният велосипедист бързо може да се превърне в знаменит пилот от Формула-1 – това, при положение, че притежава подходящото периферно устройство. Волан и педали са горещо препоръчителни, защото Grand Prix 3 явно е обявила война на нормалните джойстици и геймпадове:-) Освен това, структурата на менютата се оказва изключително непрактична с многобройните си и неясни подменюта, които само могат да те объркат. А и бутоните изглеждат много грозни и седят като взети назаем от някоя ранна алфаверсия на играта.

Редом с "невероятните" менюта и техните грозни бутони, същинската графика на играта също се мъчи отчаяно да ни убеди, че хем е направена наново, хем не съвсем. Отразяващият се мокър асфалт при пороен дъжд и пяната от разплискана локва изглеждат изключително добре и са още по-впечатляващи, когато дъждът спре и асфалтът започне видимо да съхне по протежение на идеалната крива, докато встрани от нея се образуват дълбоки локви, които само очакват пилотска грешка. Още по-невероятни, разбира се, са катастрофите, при които летят невъобразимо количество чаркове или се получават непредсказуеми карамболи и премятания на болидите във въздуха.

От друга страна, болидите са адски грозни от някои перспективи, а боксовите екипи вероятно трябва да кандидатстват за наградата „Най-грозен битмап на годината". Тези груби купчини пиксели, както и някои други графични елементи, изглеждат като директно копирани от Grand Prix 2. Напразно може да очаквате специални ефекти от типа на святкащ заден мигач на болида при дъжд или 3D-звуци, които поради липса на време са заместени със звуците на Grand Prix 2. Все пак този път Grand Prix 3 върви добре на актуалните машини с всички детайли (спомняте ли си какви невероятни хардуерни изисквания имаше Grand Prix 2 – поне Pentium 133 с 32 MB RAM...). Естествено, под нормални машини разбирайте поне K6-2 на 400 мегахерца с 128 памет, 3D-картата ви трябва да е от по-новичките, ако имате Атлон – още по-добре. За всички останали – може и да тръгне...

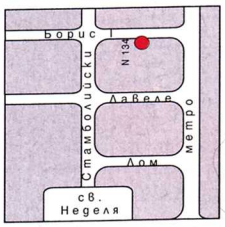
Играта поддържа и Multiplayer-модус, в който могат да участват до 16 души, но ако смятате да играете 16-тина, по-добре се заредете с много, ама много търпение, защото още не се е родил този чип, който ще успее да се справи с купчината данни...

*Александър Бойчев*


**Stefani Multimedia:cdmania@techno-link.com Директен интернет магазин:www.allcdmania.com–Доставка за наша сметка до 2 дни!**
**ЕСЕННО НАМАЛЕНИЕ в магазина на Княз Борис 134, т: 980-98-13 САМО до 30.09.00. За клиентите в сайта- подаръци!**

Легални игри! Сертификат за произход!
Кутийки 1CD-10x0.34; 200 x 0.29
Кутийки 2CD-10x0.58; 200 x 0.49
Аудио касети-YO media,10 x0.36$
Мултим.енциклопедии 9.90
**Дискети YO MEDIA - 11 бр.x0.52**
CD-ROM - игри, енциклоп.от 2.90
CD-R Supergreen,12x,с кутия 1.65
**CD-R Eurodata,12x80min.,кутия-$1.99**
**CD-R Supergreen-white,12x,100x$0.38**
**CD-R Ceramgard-green,12x,100x$0.38**

DVD Video дискове от 23.90
DVD Drives, players, allregions 199/799
SONY joypad/memory card 11.90/8.90
SONY Playstation console+chip 279.00
Чистачки за CD плейъри 9.90
Dolby SR RELAX Music CD 8.90
**Starcraft,Quake 2,3,Diablo II 18/37/33$**
***За дилъри на игри 20% отстъпка!!!***
**ДИЛЪРИ**: Бургас - тел.80 30 45
Варна-тел-601 870;60 60 63,Хасково:345-20
*Цени в лева, без отбелязаните с $*




**НАБИРАМЕ ДИЛЪРИ - ДО 50% ТО!**

**С този талон при покупка над 5 лева получавате подарък 1CD или MC**

# Submarine TITANS

Лято.. Слънце... Жега... Вода!. Откога чакам да излезе нещо от сорта на Subculture, където с една малка подводница и един герой тип Тери Пратчет се разхождате и събирате най-различни полезни вехтории – капачки от бутилки, например. Е, изглежда ще трябва да почакам, докато някой производител на игри се сети и за мен.

Submarine Titans е класическа стратегия в реално време и най-точно може да се квалифицира като StarCraft под водата, като само името на играта напомня донякъде за Subculture .Фирмата производител, Ellipse Studios, се е постарала да стресне българския геймър със свръхвисоките се изисквания за такъв тип игра – 450 MHz процесор, 128 ram. Е, "подводницата" върви прилично и на 64 MB памет с по-слаб процесор, но пък няма да можете да се насладите максимално на играта в графично отношение, а това си заслужава, защото Submarine Titans е доста по-красива от стандартните стратегии . Фабулата ѝ се гради върху поредния апокалипсис, претърпян на горката Земя. Последиците от огромна екологична катастрофа са налице – цялата земя е покрита с ледници и само малка група хора оцеляват. Но бедствията не свършват дотук. Следва глобално затопляне и ледът се разтопява, докато накрая не остава само вода. Естествено, хората започват да се приспособяват към новите условия, като построяват подводни платформи и започват да се развиват все повече в технологично отношение, като оформят две фракции – едната, Black Otopi, се бори за световен мир, а другата – White Sharks, си е поставила за цел да контролира света. Зад тези две имена уж умело са скрити Америка и Русия. Замисълът обаче се познава лесно, защото говорът на развален английски с руски акцент сме го чували и преди. Впоследствие на планетата се разбива комета, която носи със себе си и мощен източник на енергия наречен Кориум плюс група враждебно настроени извънземни – Silicons (не, това не е отборът на Памела Андерсън). В Submarine Titans преобладават битките, като разбира се, събирането на ресурси не е пренебрегнато. Вие разполагате с три вида ресурси – гореспоменатият кориум, метал и злато. Ще ви трябва и въздух, добиван от специални сгради, което донякъде напомня функцията на електроцентралите в Command & Conquer. Изграждането на базата пък е донякъде откраднато от StarCraft.

Започвате играта с един кораб за конструкции, с чиято помощ за отрицателно време се сдобивате с няколко строящи се сгради, подобно на Protoss-а. Начинът на строене при Silicons пък е подобен на този на Zerg-а – специални кораби се преобразуват в различни видове сгради. Бойните единици са към 80, като отначало строите базовия модел на подводниците и благодарение на специална сграда, откривате нови двигатели и оръжия за вашите плавателни съдове. Така нареченият rush (или ранни атаки) също присъства в играта. Технологичното дърво е голямо и почти няма излишни ъпгрейди. Допълнителна функция, включена и в нашенския хит TZAR, е разрешението компютърният интелект да се грижи за битките, които водите или да се справя със събирането на ресурси. Уверявам ви обаче, че вие сами можете да свършите тази работа по-добре, защото компютърът действа напълно асинхронно на действието, което се развива на екрана. Има и опция, в която можете да настроите нивото на

REALTIME STRATEGY

| | |
|---|---|
| графика | ★★★★★½ |
| звук | ★★★★★☆ |
| геймплей | ★★★★½☆ |
| общо | ★★★★★☆ |

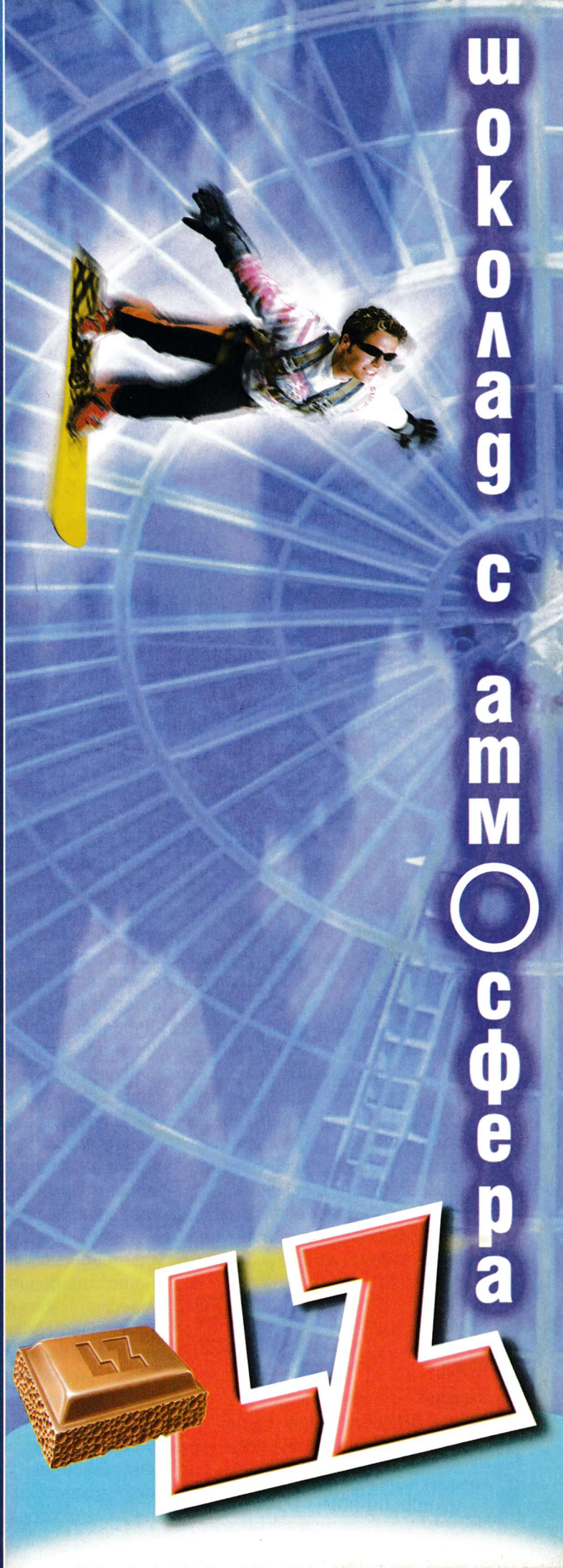
PC CD ROM

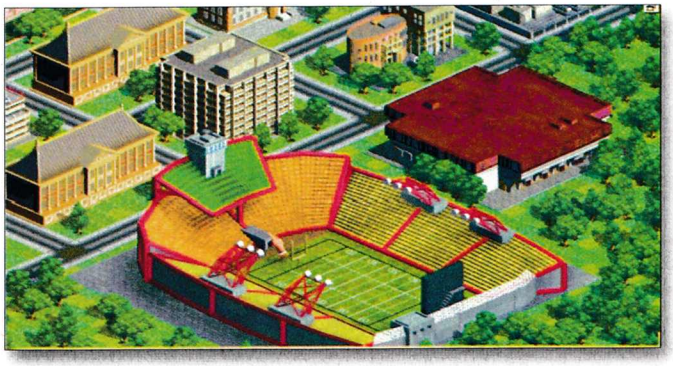
**издател**
Ellipse Studios www.subtitans.com

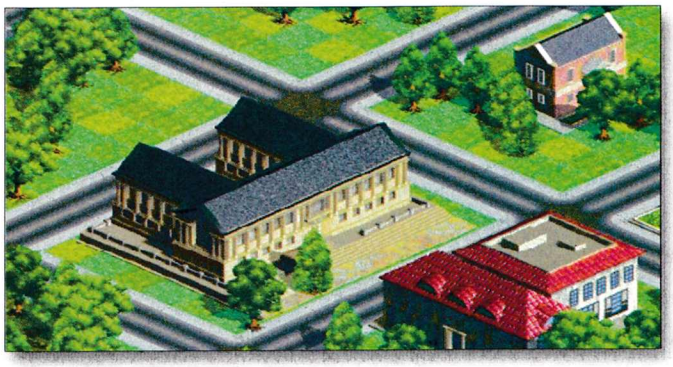
**системни изисквания**
Pentium 133 MHz, 64 MB RAM, 2 MB Video card, Windows 96/98/ME

интелигентност на компютърните опоненти, като със съперник на най-трудното ниво можете да си създаде доста проблеми. Интерфейсът на играта е удобен, като от едната страна на контролния панел са разположени опциите на избраната единица, а от другата страна – на сградата, която последно сте посочили. Картите, на които се развива действието, естествено, са подводни като има 4 вида терен. Практична опция е генерирането на случайна карта, което спестява колебанията на коя карта да се играе. Интересно е, че освен хоризонтално движение на подводниците има и вертикално, което позволява на вашите кораби да се престройват тактически по време на битка нагоре или надолу. Най-малката разделителна способност, която играта поддържа е 800x600 пиксела а най-голямата 1280x1024 – именно оттук идват големите изисквания към системата. Ще трябва да разочаровам Диабло-феновете, но в тази игра няма крави :-(, на тяхно място има разни морски деликатеси, които се разхождат по екрана и служат за разведряване на бойното поле. Звукът е на добро ниво и има специални опции за притежателите на елитни звукови карти като SoundBlaster Live! например. Submarine Titans поддържа всички познати видове мрежова игра, което включва два вида игра по Интернет – директна игра по TCP/IP и възможност за игра в нашумелия наскоро FSGS (Free Standart Game Server). Въпреки всичко играта има и своите недостатъци, като най-големият, според мен е, че е твърде бавна. Дори и на най-висока скорост, действието се развива бавно и мудно. Контролът над бойните ви единици също не е на нужното ниво. Губите доста ценни минути в престройване на вашата армада за бой, в което време можете да бъдете изненадан в засада. А и тези рокади често са безсмислени, когато излизате да се биете срещу противниковите сгради за защита, и тогава помага единствено грубата сила, а не подреждането на армията. Е, може би в началото преувеличих като сравних StarCraft със Subarine Titans, защото тази игра е далеч от класата на Blizzard-ския хит, но и няма претенции да е революция в игралния свят. И въпреки всичко, си заслужава човек да се впусне в битка под водата особено в тези летни жеги, които морят нашенския геймър.

*Бойко Маринков*







# VIRTUAL U

Разбрахте ли какво означава това VIRTUAL U – заглавието на тази игра? Нищо друго, освен "Виртуален Университет" – така са нарекли своята нова икономическа симулация Enlight Software. Може би помните и по-ранните й произведения – например Capitalism и Capitalism Plus? Въобще това явно е компания с традиции в икономическите симулации.

Първото впечатление от играта е доста добро – статична, но приятна за окото графика, добър и подробен tutorial и наличието на online ръководство на официалния сайт www.virtual-u.org. След това обаче започват изненадите – още на първия екран за избор на тип игра се почувствах като че ли съм на Марс! Имам някакви впечатления от българските учебни заведения, от техния начин на работа и техните проблеми и това, което видях в играта още в самото начало, буквално ме втрещи! Няма да говоря за това, че Университетът приличаше повече на средно голям български град – всъщност грешка – няма нито един български град с такива паркинги за колите на студентите и преподавателите! Съдете сами за друго – един от сценариите започваше с тревожен доклад до вас, в който се съобщава, че заплатите на преподавателите в ръководения от вас университет са 14 % по-ниски от средното за подобни учебни заведения и ако не вземете спешни мерки, всичките ви добри преподаватели ще избягат при конкуренцията! Както се казва, да им имаме проблемите – представяте ли си как преподавателите от Софийския Университет ще идат да работят в Свищов, тъй като там давали тридесетина лева по-големи заплати?

Друг сценарий се отнасяше за качеството на обучението и за нивото на преподаването! За няколко години трябваше да осигурите достатъчно големи доходи, за да привлечете по-добри преподаватели и да повдигнете реномето на учебното заведение, за да идват по-талантливи студенти :-) Един от сценариите, който ме впечатли особено, се отнасяше за спортната дейност – за няколко години ръководеният от вас Университет трябваше да постигне определени успехи в спорта, което отново щеше да доведе до по-висок престиж, по-талантливи студенти и повече приходи от различни фондове... Какъв спорт, какви пет пари :-))

Играта се предлага в два варианта – "deluxe" и "administrator version". Разликата между двете версии е, че в луксозният вариант можете сами да си правите нови сценарии, но и дори това, което се предлага в опростения вариант, трябва да е предостатъчно за всеки маниак на подобни икономически симулации – в него можете да избирате между десет предварително подготвени сценарии или да си създадете custom game.

При започването на custom игра ще можете да си подберете огромно множество от опции – какви факултети да имате, дали да имате много задочници, къде да се намират сградите на Университета – в голям град, в предградие или "сред природата", откъде да идват студентите ви – от цялата страна, само от щата или пък са местни... ще имате дори опция и да изберете каква част от студентите работят в извънучебно време и каква част живеят в общежитията... които са значително по-луксозни от най-добрите български хотели :)

Въобще вероятно вече ви е ясно – това е игра само за маниаци на тема бизнес симулации, още повече че за много от нещата, с които ще се сблъскате, ще чувате за пръв път и ще ви е доста трудно да схванете някои зависимости.

*Никола Дърпатов*

BUSINESS STRATEGY

| | |
|---|---|
| графика | ★★★☆☆☆ |
| звук | ★★☆☆☆☆ |
| геймплей | ★★★★★★ |
| общо | ★★★★☆☆ |

PC CD ROM

**издател**
Alfred P. Sloan Fountadion
Enlight Software www.virtual-u.org

**системни изисквания**
Windows 95/98/2000, 16 MB RAM, 50 MB HDD, CD-ROM

# SIEGE OF AVALON

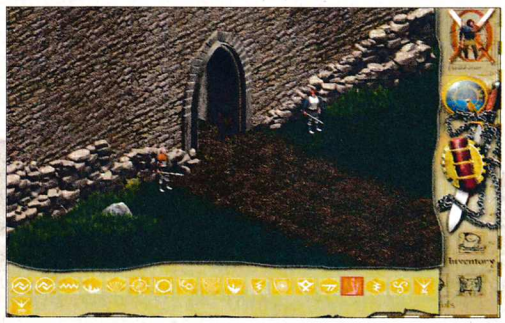
Чували ли сте някога понятието серийна компютърна книга-игра (Episodic Computer Game Novel)?! До скоро бях готов да се обзаложа, че "такова животно нема", тъй като винаги съм разбирал "серийността" като основна характеристика на онези венецуелски сапунени опери, които осмислят живота на бабите ни. При това понятието ECGN привнася и още един шокиращ елемент в цялостната картинка, а именно думичката "роман", което предполага, че освен виртуалния сериал, представен под формата на ролева игра, получавате и книга. Обърках ли ви?! Вярвайте ми, ако не бях видял "на живо" за какво става дума и аз щях да се примиря с мисълта, че някой яко се опитва да ме избудалка или най-малкото поставя под въпрос геймърската ми компетентност. Ще се опитам да започна отнякъде с описанието на любопитния и уникален, но за съжаление не особено сполучлив експеримент – ECGN.

Значи, представете си следната сценка: седят петима "мозъци"(от онези отличници, които са яли много бой в училище) и мъдруват как да изкарат някой и друг долар, за да си купят онази прословута червена кола, която размеква коленете и на най-отраканите мадами. "Мозък" N1 казва на останалите:"В последното десетилетие Интернет се развиха като водеща медиа... бла... бла... бла". "Мозък номер 2" се включва и добавя:"В момента не са ли много модерни ролевите игри с битки в реално време, а ла Diablo". "Мозък 3" ни в клин, ни в ръкав промърморва нещо, сякаш на себе си: "Вчера дочетох "Билбо Бегинс". Опитвам се от години, ама сега наистина се получи...до последната страница". "Мозък 4" се усмихва тъпо и се обръща към "Мозък 1":"Последната серия на "Ангелите на Чарли" беше затрогваща, чак се просълзих." "Мозък N5" е безмълвен. Останалите вперват поглед в него и аха да си помислят, че е "изстинал", когато той се събужда от унеса си и надава еуфоричен вик "Еврика!", от който останалите "мозъци" ги побиват тръпки. Тогава мозък "нъмбър файв"(като водката) започва в кресчендо да изяснява на другите супер печелившата концепция на бъдещата фирма "Брейн инкорпорейтид". Идеята му е толкова неотразима, че останалите "брейновци" стоят с отворени усти като аквариумни рибки и просто няма какво да кажат по темата, тъй като колегата им "Мозък 5" е бил достатъчно гениален и изчерпателен. Той съвсем случайно е поставил крайъгълният камък на най-новаторското хрумване от "Майкрософт" насам, а именно фирмата Digital Tome. Мозък 1, 2, 3 и 4 били твърдо убедени, че това, което озарило съвсем между другото Мозък 5 е толкова неотразимо, че рано или късно начинанието със сигурност ще им позволи да си купят онази червена кола или, в най-лошия случай, някоя VW-костенурка. Идеята на Брейн 5 всъщност не била толкова сложна за смилане. Мислителят предложил: "наемаме най-калпавия и евтин фентъзи-автор и го врънкаме, докато не напише нещо, което да се хареса поне на средностатистически дебил, караме го да илюстрира сам "творението си", да го направи като компютърна книга... И, като кликнеш върху exit в долния край на екрана – хоп – озоваваш се в замък и ухаааа – почти като в Baldur's Gate, се чувстваш ужасно "вирчуал", тъй като в замъка можеш да си говориш с всички, дори и с камериерката, която е много над средното ниво за тази професия. Отиваш в мазето и, оп, изскача скакалец, не, два, упс, три, четири...десетки са...хрус-хрус...якоооо...почти като в Diablo-то...почти!!! Пускаш първа част на това увлекателно ПРИКЛЮЧЕНИЕ безплатно в Интернет, за да "зарибиш" потенциалните купувачи и им обещаваш, че ако цакат 40 долара ще получат трета и пета част, които са необходими, за да завършиш играта, а към това получаваш и незадължителните БОНУС-части 2 и 4, които служат просто за засилване на "тръпката". Можете да платите и в кеш, адресът на фирмата ще намерите в края на първа БЕЗПЛАТНА (free) част.

"Cool" казал Мозък 3, сякаш на себе си.

PS. В редакцията имаше идея да направим и ние уникален експеримент :). За всеки от епизодите трябваше да пише отделен автор. Естествено, след първия епизод експериментът се провали. Затова играта няма оценка.

*Никола Икономов*



ECGN

**издател**
Digital Tome
http://www.siege-of-avalon.com

**системни изисквания**
Pentium 166, 32 MB RAM, 200 MB HDD, Win 95/98

# THE TRAFFIC GIANT

През горещите летни месеци контрольорите в софийския градски транспорт най-сетне успяват да се отърсят от летаргичния сън и започват активно да контролират и глобяват целокупното столично население. За гратисчиите настават черни дни – налага се да пътуват с повишено внимание и дори чат-пат да дупчат билет или да вдигат скандал, за да се отърват. Естествено в психологията на повечето българи е да симпатизират на тези "нередовни пътници", тъй като нашият народ с право смята, че обществени блага от този род трябва да са безплатни (в това число – градският транспорт, софтуерът, игрите, хардуерът, кебапчетата, бирата и интернет-достъпът).

Немците от JoWood са на съвсем друго мнение и ни прехвърлят от другата страна на барикадата – според тях общественият транспорт е идеален бизнес, от който могат да се направят камари пари или поне поредната стратегическа игра, която да сгрее швабските им душици. Запомнил съм тази фирма със заглавието Alien Nations (a.k.a. Die Volker), което беше доста сполучлива преработка на тема Settlers. Типична илюстрация за цялостната политика на немските фирми за стратегически игри – тъй като им липсва въображението да измислят нещо свежо, хващат една добре позната стара идея, префасонират я тук-там и започват да я продават като съвсем нова игра, често със съвсем приличен пазарен успех. Настоящото заглавие също изглежда подозрително познато...

## Traffic Giant – нещо като Transport Tycoon в умален мащаб

Поне такова е първото впечатление. Бързам да поясня, че съвсем не става въпрос за нагло стопроцентово плагиатство – между двете игри има доста разлики и след няколко часа игра човек се убеждава, че дори цялостната идея не е същата. Освен това новата игра е по-опростена и с по-малко функции от другите стратегии. Дали това е плюс или минус всеки ще прецени сам, но поне аз смятам, че Transport Tycoon бе по-увлекателна и интересна. Пък и градският транспорт не прилича на достатъчно сериозна основа за добра стратегическа игра... Но нека все пак ви разкажа за какво става въпрос.

В началото пред вас е градчето, което ще има нещастието да бъде арена на вашите транспортни експерименти, да го наречем например Хирошима. По улиците пърпорят симпатични автомобилчета, пешеходци се разхождат по тротоарите, слънцето грее, децата си играят и никой дори не предполага каква заплаха е надвиснала над града. Хората използват личните си возила, за да се придвижат до работата, дома или магазина, тъй като няма друга алтернатива. И тогава бомбата се стоварва – обществен транспорт за всички хирошимски граждани и гражданки. И шефът съм аз самият, което автоматически означава нередовни, претъпкани автобуси с криволичещи линии, бавни трамваи в най-неподходящите зони на града и метро по български тертип с дължина на пробега километър и половина...

## Майка им жална на хирошимците!

Е да, ама не – оказа се, че в цивилизования свят било по-различно. За пръв път научих, че един автобус, дори от най-големите модели, не се предвижда да вози повече от 40 пътници. С очите си съм виждал софийски икаруси, в които има поне 300 човека и още толкова, желаещи да се качат, както и разгневен контрольор, циганин с мечка и няколко определено извънземни форми на живот... В симулирания свят на Traffic Giant такива работи не стават – в автобусите всички пътници си седят, а когато няма свободни места – просто чакат следващия автобус, който винаги идва все някога (след има-няма два месеца игрално време).

Когато автобусите загубят своето очарование, можете да започнете да прокарвате трамвайни линии или да създадете вътрешноградски влак, включително и полз-

STRATEGY

| | |
|---|---|
| графика | ★★★★☆☆ |
| звук | ★★★☆☆☆ |
| геймплей | ★★½☆☆☆ |
| общо | ★★★☆☆☆ |

PC CD ROM

**издател**
JoWood www.trafficgiant.com

**системни изисквания**
Pentium 200, 32 MB RAM, 150 MB Hard Drive, 3D Card, Window 95/98

ващ най-модерните електромагнитни технологии. Но високата скорост и луксът, предлаган от тези возила, означават и повече разходи и поне в началото трудно можете да си ги позволите. След като изградите вашата транспортна машина идва моментът в който трябва да започнете да й се наслаждавате и да я доизкусурявате, както става във всички подобни "проектантски" игри. Тик-так, тик-так, тик-так – ако всичко работи добре, ще забележите, че частните возила по улиците намаляват, все повече хора предпочитат вашите алтернативи и банковата ви сметка дебелее с главоломна скорост. Ако това не става – може би ви трябва реклама или по-добре структурирана транспортна мрежа. Или друга игра, тъй като Traffic Giant съвсем не е подходяща за всекиго и може би няма да успее да задържи вниманието ви достатъчно дълго.

Нещата се усложняват, когато участват и конкурентни фирми. Предвидени са три компютърни опонента, използващи различни стратегии, както и multiplayer, в който можете да "премерите сили" с приятелите си. Поне моето мнение е, че подобен тип игри са фундаментално неподходящи за мрежова игра – те трябва да бъдат играни насаме вкъщи, от хора с много време на разположение. Хора, които искат да правят пари от ОБЩЕСТВЕН ТРАНСПОРТ.

За да овладеете всичките тънкости на този странен бизнес, се предвижда да минете кампания от 15 нива, всяко от които ви поставя различни цели в различен град. На някои нива се стремите към печалба, на други трябва да задоволите транспортните нужди на определена социална група (напр. ученици) или пък да намалите задръстванията и частните автомобили по улиците (което ще стане, ако накарате хората да предпочетат вашия миризлив автобус пред лъскавата лична кола ;-).

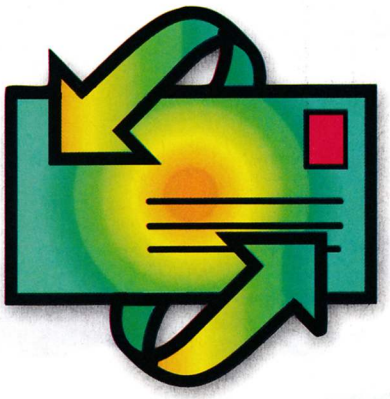
На други нива поемате контрола над западаща транспортна компания и трябва да я спасите от фалит. След определен период от време играта се прекъсва и получавате оценка за работата си – можете да се стремите да покриете само минималните изисквания, за да продължите нататък, а можете и да опитате да минете всяко ниво с "три звезди", което често е нечовешки сложна задача. Честно си признавам – моите нерви не издържаха и аз се отказах още в началото на кампанията, веднага след като получих обща представа.

Друг игрови вариант е "безкрайната игра", където нямате времеви лимит, нито конкретни цели. Можете да играете като предприемач, който се стреми към големи печалби или като градски управник, който иска да извоюва достатъчно популярност, за да бъде преизбран на следващите избори. Особено ми допадна вторият вариант, който представлява едно от малкото свежи хрумвания в тази игра. Могат ли хората да са доволни от градския си транспорт? Да не се оплакват от претъпкани и нередовни автобуси или високи цени на билетите? Да не псуват своя градоначалник или шефа на транспортната компания?

Как да постигнете това – можете ли да си позволите да дадете безплатен транспорт за учениците или това ще ви разори? Може би е по-добре да обявите за безплатни всички линии, които возят до градските стадиони, панаири и развлекателни паркове? Имате ли нужда от рекламна кампания, когато не се стремите към печалби? Успяха ли швабите от JoWood да направят добра игра или Traffic Giant е поредният опит да се продаде нещо старо под нова шапка? И колко въпросителни изречения могат да се използват последователно, без това да е проява на отвратително лош вкус???

Отговорите на повечето от тези интересни въпроси ще открие сами, когато се заиграете на Traffic Giant. Отговорът на последният е загадка и за мен самия.

*Боян Спасов*



# писма

pisma@pcmania.bg

## KISS ARMY

*Пише ви една група фенове на KISS, които също са и много запалени геймъри.*

*През месец март публикувахте Preview на KISS Psycho Circus и направо изпаднахме в екстаз. Искаме да ви питаме кога ще се появи в България и дали ще я има в магазините на PC Mania. Също ще има ли демо-версия в любимото списание. Ако може да ни дадете и някои сайтчета с подробности за играта.*

*Ваши верни фенове*
*фенклуба на KISS, гр. София*

KISS Psycho Circus вече е факт и ревю за нея ще прочетеш няколко страници по-назад, а демоверсията е на диска на PC Mania.

Групата KISS, както е известно, не са група, а машина и сами виждате, че играта не отстъпва от славните традиции да се прави всичко за феновете, по много и в срок.

Ще си позволя и едно малко лирично отклонение: когато вокалът на друга легендарна банда – ACCEPT напусна състава и, си говорихме с един приятел и бесен фен на KISS. Въпросът беше кога ще се разпада и неговата група. Тогава той погледна много сериозно и каза: "Ти луд ли си? KISS са вечни!"

Това беше преди 13 години.

## PEACEWARRIOR

*Здравейте PC Mania*

*Пиша ви от град Хасково и съм един от най-големите ви почитатели.*

*Няма да ви казвам колко сте... (вие си знаете). Направо минавам към въпросите:*

*1. Защо не започнете да обясняваме как се минават нивата в DLH на български език.*

*2. Ще можем ли ние, истинските геймъри някога да се порадваме на Star Craft 2 и ако отговорът е положителен – "КОГА"?*

*3. Има ли някакъв, какъвто и да е начин в Star Craft да сключиш мир с управляваните от компютъра раси.*

*Ice warior от Хасково*

За съжаление и тази седмица липсват нашите най-любими писма – тези с критиките към списанието, но пък ние винаги се радваме и на хора, които ни пишат за да изкажат задоволство от колективната ни работа. Но стига празни приказки и да минаваме направо на темата.

Тодоре, ние не правим DLH нито пък пишем материали за него, просто го публикуваме в диска, който върви със списанието. Работата по локализирането на така нареченитe walkthrough-та е доста обемиста и ние няма да можем да смогнем физически да превеждаме всичко което излиза в Dirty Little Helper.

Относно StarCraft 2 мога да ти кажа само, че трябва да се въоръжиш с огромно търпение. Blizzard са известни с това, че всички техни игри са мега хитове, но пък се разработват 3-4 години (вземи пример с Diablo 2). Най-вероятно ще минат 2-3 години преди да се говори официално за втората част на любимата ти RTS.

Е, и в следващия ти въпрос ще трябва да те разочаровам, защото няма начин компютърно управляван играч да е в един отбор с теб, дори когато си направиш собствена ката чрез Campaign Editor-а включен към играта и зададеш съответните отбори, играта ще откаже тази конфигурация.

## В ОЧАКВАНЕ НА... DUKE

*Ні PC Mania,*

*Пише ви ваш фен от Плевен.*

*Искам да ви задам един въпрос. Вчера в web сайта на DUKE3D – www.DUKE3d.com видях нова част на DUKE със заглавие "DUKE NUKEM Planet of the babes". Знаете ли нещо за нея? Ако знаете please напишете за нея.*

*Ваш фен FLEX (Давид А. Панов)*

Да, действително има такава игра Duke Nukem: Planet of the babes, но тя е предназначена само за конзола или по точно за PlayStation. Ако много държиш да видиш какво представлява играта, но нямаш PSX можеш да си изтеглиш емулатор (например bleem!, който до скоро беше безплатен) и да пробваш играта на PC-то си, като разбира се ще ти трябва и диска с Duke Nukem: Planet of the babes.

## CHEATS, CHEATS, CHEATS

*Здравейте PC Mania,*

*пише ви ваш голям фен! Бих искал да ви задам няколко въпроса:*

*1. Имам проблем с Unreal Tournament, бихте ли ми казали какви изисквания има?*

*2. Бих искал да знам има ли кодове за Worm 2?*

*3. Има ли проблем дисковете към списанието да си поставят в отделни пликчета, защото някои продавачи са доста немарливи (имх проблем с един от дисковете, понеже беше издраскан)*

*4. Ще поместите ли рубрика за кодове?*

*Чао от мен, Halfman!*

Unreal Tournament не от най-скромните игри и затова и изискванията и не са малки. Ще ти кажа нормалната компютърна конфигурация според мен, а не тази която пише на кутията. Процесор Pentium II или Celeron над 450, 96 Ram, при видео картата имаш голям избор: Voodoo 3, Riva TNT, Voodoo Banshee и др., но ако си със скромни финансови възможности препоръчвам ти S3

Savage 4 поддържа се от Unreal и не отстъпва на по-скъпите си конкуренти, но за съжаление само в тази игра :-(, за звукова карта става и всяка Sound Blaster съвместима карта, но ако искаш да се насладиш максимално на играта ще трябва да се снабдиш със Sound Blaster Live!.

Да. Кодове за Worms 2 има. Можеш да ги намериш в Dirty Little Helper-а, който публикуваме в диска към списанието.Като стана въпрос за дисковете минавам и на следващия ти въпрос. Проблем по принцип няма, но пък така лишаваме от възможност читателят да види какво се предлага в диска / Последните няколко списания са на този принцип – в отделно пликче. Рубрика за кодове ще има. Дори се колебаем как да я направим – отделна страница или читове след всяка игра. Хайде, и вие си кажете мнението.

## UNDERGROUND

*Здравейте,*

*пише ви един геймър от София.*

*Обожавам игрите Star Wars, а също и поредицата Half life. Имам няколко въпроса към вас:*

*1. Бихте ли ми казали (ако можете, разбира се) как мога нелегално да се свържа кам Интернет.*

*2. Мисля, че досега не сте писали за играта Star Wars: Rogue Squadron, но нямам всички броеве. Ако има все пак има статия за нея, посочете ми в кой брой.*

*3. Защо в повечето системни изисквания не пишете колко трябва да бъде видеокартата.*

*4. Надявам се след като увеличите страниците на списанието също да увеличите и рубриката ретро.*

*Ваш верен фен: Ясен Василев*

Имаш пъргава мисъл Ясене. Все още Интернет в България е легален, но знае ли човек... Имаш предвид сигурно да се вържеш с чужд акаунт. Трябва да го откраднеш – просто няма друг начин:-) Аз в бъдеще или Интернетът ще е безплатен или забранен, като например в Иран :-)

По нататък: за Star Wars: Rogue Squadron сме писали в брой 1 за 99. Можеш да си го купиш от магазините ни в София.

Видеокартите уточняваме, тогава, когато има специфични изисквания към тях.

Забелязваме, че много читатели проявяват едно специално отношение към рубриката RETRO. Ние също много я обичаме и ще я увеличим скоро – с вдигането на страниците, както си се досетил.

## В МАТРИЦАТА

*Пише ви ваш фен, който отскоро има компютър и който също има няколко въпроса:*

*1. Кога точно излизат вашите извънредни броеве?*

*2. Какво може да ми кажете за програмата Nero Burning Rom от бр.8, защото след като я инсталирам ми иска някакъв сериен номер, след като си я купя. Какво да направя? Аз дори не мога да видя за какво става дума...*

*3. Как да си деинсталирам програмите WinBoost 2000, TextPad и Key Pack 2000?*

*ваш Петър,*
*гр.Димитровград*

Кога излизат извънредните броеве... Тайна. Иначе нямаше да са извънредни :)

Nero е програма за записване на дискове и ако нямаш записвачка – по-добре не я инсталирай. Иначе Nero е една от най-популярните програми от този вид. Версията в диска е trial – т.е. спира да работи след определено време. Представи си, обаче, какво би станало ако върнеш датата с един-два месеца назад...

Програмите по принцип се деинсталират от "Control Panel" със "Add/Remove Programs". В случай, че това по някаква причина е невъзможно, трябва да направиш следното:

– изтриваш директорията с програмата от Explorer.

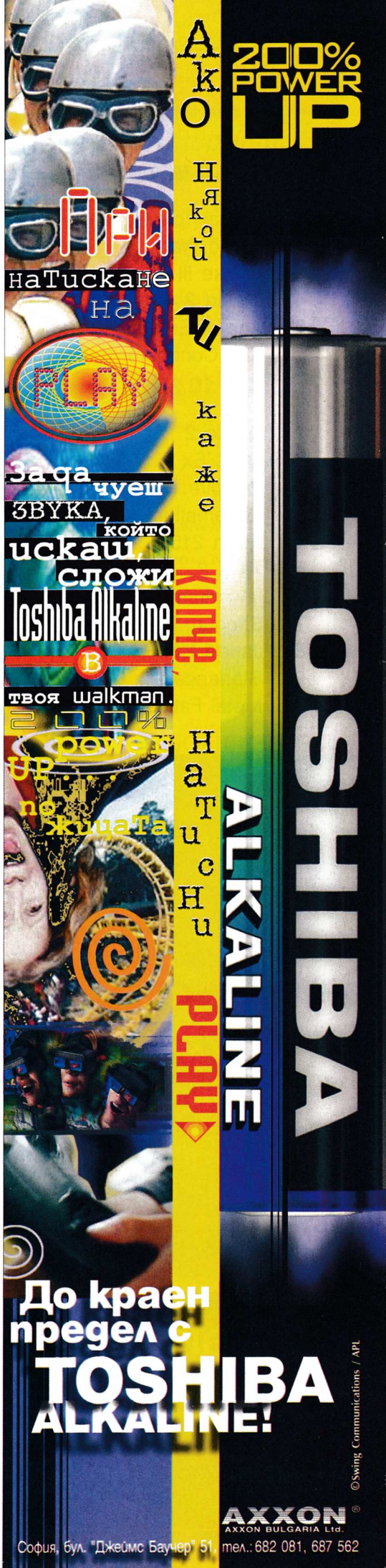
– изтриваш линковете от "Start" менюто и иконите от Desktop-а.

- Стартираш "Regedit" и със Ctrl+F намираш и изтриваш всички редове, съдържащи името на програмата. Трябва да внимаваш много, за да не изтриеш нещо друго!

За съжаление, вероятно ще останат още файлове в други директории и други промени в Registry-то.

*PC Mania*

*Всички, чиито писма бъдат публикувани, получават безплатен комплект батерии "TOSHIBA ALKALINE" по пощата. Ако не сте ни изпратили адреса си, направете го по e-mail или ни се обадете в редакцията. Лесно е :-)*

## Top 5 Multiplayer

1. Unreal Tournament
2. Brood War
3. Quake III
4. Diablo 2
5. Age of Empires 2: The Conqueror

## Top 10 Single Play

1. Diablo 2
2. Deus Ex
3. Vampire: The Masquerade Redemption
4. Earth 2150
5. MDK 2
6. Imperium Galactica 2
7. Shogun: Total War
8. Jane's USAF
9. Starlancer
10. Metal Fatigue

За разлика от други години сега лятото изглежда доста богато на хитови заглавия. Не става въпрос само за безспорния лидер в класациите (и в продажбите) Diablo 2, но и за наличието на цял куп игри, застанали напълно заслужено в челните десетки по много показатели. Наистина в multiplayer класациите няма друга промяна освен вездесъщото Diablo 2, но в single play категорията има по нещо за всеки вкус. Старицата The Sims несъмнено ще получи нов тласък към върха с излизането на Livin' Large, а към същия връх са се устремили и Age of Empires 2: The Conqueror с типичната си превъзходна графика и gameplay, и Warlords Battlecry – за всички, които предпочитат по-сериозните стратегии. Има добра новина и за почитателите на Pharaoh с излизането на фараонката Cleopatra, а от кустовете The Longest Journey си остава сред най-играните заглавия. Феновете на Lara Croft обаче могат да бъдат истински разгневени – има сериозна опасност тяхната любимка да бъде детронирана от главната героиня от екшъна Heavy Metal 2 FAKK с пищните си форми и 80-те си XXX-филма:-)

Сред най-играните заглавия остава и Shogun: Total War, както и Murder Death Kill 2 (поне аз предпочитам да го наричам с това заглавие). И разбира се, докато чакаме Baldur's Gate II всички играят упорито на Icewind Dale. Да се надяваме, че напускането на главния продуцент на играта няма да забави предварително обявеното й излизане през месец септември!

*Генко Велев*


ЗА ПЪРВИ ПЪТ В БЪЛГАРИЯ

Игри за Sony PlayStation под наем

Само срещу 3 лева - магазин PC Mania на пл. "Славейков" 9 (безистена), тел. 986 68 58.
Над 150 заглавия за Sony PlayStation! Конзоли и голямо разнообразие от аксесоари за тях.
И още: Безплатна доставка за цялата страна и поръчки по интернет на PC и PSX игри.
За информация: www.pcmania.bg или на тел. 986-40-84

ПЛАТЕНО СЪОБЩЕНИЕ! ПЛАТЕНО СЪОБЩЕНИЕ! ПЛАТЕНО СЪОБЩЕНИЕ!

Вашият нов бизнес

## *компютърен клуб – интернет кафе – зала за игри и интернет*

Има ги на всеки ъгъл, винаги са пълни. Да го кажем направо - те печелят. Интернет е бизнеса на бъдещето, тези места са портала към него. Освен място за игри в мрежа и ползване на Интернет те са средище за общуване на млади хора.

Вие също искате да влезете в този бизнес? Имате пари и идеи, но сте виждали компютър само два пъти? Може би, разбирате от компютри, можете да го направите, но смятате, че не бихте се справили с персонала, счетоводството или лицензираният софтуер. Имате пари, нямате свободно време да се занимавате с дребен бизнес, но вярвате на някой роднина, че би следил икономическите Ви интереси в един страничен бизнес.

Кои сме ние, **"Виртуален Свят"** и **"Киберкафе"** - запазени търговски марки? Не само. Вече две години нашата фирма изгражда клубове за ползване на компютри. Нашият екип е направил най-успешните зали в България и Румъния. Част от нашите специалисти работят на ротационен принцип в зали в Англия и Холандия. Управляваме зали в България.

**Какво можем да направим за Вас, ако решите да влезете в този перспективен бизнес?**

1. Избор на местоположението на залата във Вашия град.
2. Оптимален брой компютри в зависимост от града, местоположението и размерите на помещението. Оптимално съотношение инвестиция/приходи.
3. Продажба и сервиз на компютрите. Специфични компоненти, високонадеждни конфигурации за игри и Интернет на минимални цени. Лизинг.
4. Изграждане на високоскоростна и надеждна мрежа (!! Игрите са много капризни) във вашата зала.
5. Предоставяне на тестван, високонадежден счетоводен и управленски продукт за повишаване на приходите от залата.
6. Обучение и избор на персонал (Имате нужда само от едно допълнително доверено лице с минимална компютърна грамотност)
7. Пълно строително преустройство на помещението.
8. Вътрешен и външен дизайн.
9. При Ваше желание предоставяне на нашите търговски марки за експлоатацията на Вашата зала. Обяваване на Вашата зала във всички реклами, промоции, събития, състезания и интернет сайтове като част от **"Виртуален Свят"**.
10. Доставка на Интернет при най-добри условия за компютърна зала в цялата страна. Получавате цени като за провайдер на едро.
11. Продажба на лицензирани програми и игри на преференциални цени. Само това, което реално се играе или ползва в един клуб! Нищо излишно!
12. Своевременно внедряване на всички нови игри и продукти които се търсят на пазара.

Влезте в XXI век с успешен бизнес. Горепосоченото можете да свършите и сами. В България има **3 000-4 000 компютърни клуба**, от тях само 10 сме правили ние. Ако го направите с нашите знания, просто ще почнете да печелите по-бързо и по-сигурно. Няма да плащате за излишен хардуеър и програмите Ви винаги ще работят. Ние сме направили тези грешки, които Вие т епърва ще правите. Научете се на наш гръб. Няма да е нужно да следите какво ново има в съседния клуб, ние го доставяме на този, който го продава на тях. За повече подробности www.virtualworld.bg/franchise. За контакти с нас: vaklin@virtualworld.bg, факс: (02) 963-06-20.

ПЛАТЕНО СЪОБЩЕНИЕ! ПЛАТЕНО СЪОБЩЕНИЕ! ПЛАТЕНО СЪОБЩЕНИЕ!

## Зали, които продават PC Mania:

PC MANIA

Бургас: ж.к "Славейков" (до бл. 59 и 60)
Бургас: ул. "Вардар" №1, (под Ритуалната зала)
Пловдив: ул. "Александър Батенберг" №3
Пловдив: ул. "Костаки Пеев" №5
Пловдив: ул. "6-ти септември" №188
Пловдив: ж.к. "Тракия", бл. 142
С. Загора: ул. "Света Троица" №79
С. Загора: бул."Цар Симеон Велики" №108, ет.2
Монтана: ул. "Иван Аврамов" №9
София: ж.к. "Гео Милев", ул. "Калина Малина" №12
София: ж.к. "Надежда" 3, бл. 319, вход Ж
София: ж.к. "Лозенец", ул. "Крум Попов" №64, срещу 4 РПУ
София: ж.к. "Младост 1А", бл. 509 (зад вход А)
София: бул. "Д. Цанков" № 26, срещу парк-хотел "Москва"
София: бул. "Скобелев" №40 (ул. "Люлин планина")
София: ул. "Опълченска" №41 А
София: ж.к "Емил Марков, бул. "Петко Тодоров" №66
София: бул "Цар Борис" №23, търговск комплекс "Никроад"

Ако сте гейм клуб? Какво по-логично от това да печелите като продавате пълната гама от броевете на PC Mania. За целта вие купувате 30 избрани от вас бройки (с диск или без) от вече излезли броеве на списанието и получавате безплатен стелаж.

Освен това: ползвате пълната разпространителска отстъпка – 30%, вписваме ви като наш разпространител в списанието.
Още геймъри ще научат за вашия клуб.
Побързайте – телефоните за контакт са: **(02) 987-47-19, 986-38-19**

## TimeShield 2.0

**Най-ефективният софтуер за компютърни клубове.**

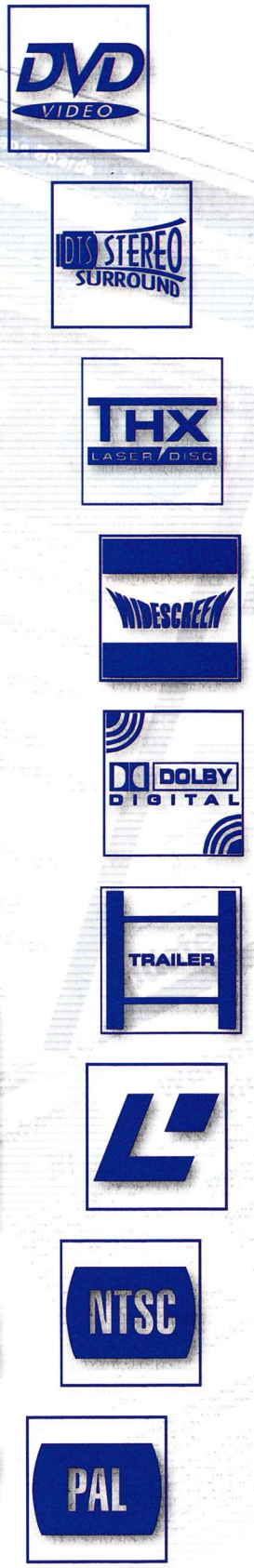
**Само чрез него можете да контролирате интернет трафик и да проверявате оборота си чрез модем без да излизате от къщи!**

**Телефони за информация: 955-53-34, 55-86-10 или 088 634-025.**

***Заповядайте на адрес ул. "Петко Д. Петков" №12 в Пловдив***

По всяко време – всички на списания излезли до момента, игри, интернет, и разбира се мрежова игра.

# DivX;)




Музикалната индустрия със сигурност няма да бъде същата след една-два години. С появата на MP3-формата, възможностите за разпространение на звукови файлове станаха достатъчно много и звукозаписните компании може да се окажат безсилни пред наплива на свободно разпращаните из мрежата парчета. Ако погледнем днешната ситуация през очите на човек, който чете вестник отпреди 5 години, то вероятно бихме определили явленията Napster, Gnutella и MP3-файловете като резултат от задружната дейност на водещите незаконни, пиратски организации, спонсорирани от картелите. В действителност (макар и развитието на събитията да е съвсем закономерно от гледна точка на естествения подбор) никой не бе предполагал, че на пръв поглед безобидният формат за компресиране на звук ще е в състояние да се изправи като достоен противник на музикалните компании и едновременно с това ще даде възможност за свободна изява на стотици автори, които не могат да си позволят да издадат албум.

Ето, че сега филмовата индустрия на свой ред е изправена пред проблем, поразително напомнящ случката с MP3 файловете.

DIVX (обръщайте внимание на правописа на думата от тук нататък) в началния си вариант няма нищо общо с пиратството, а представлява неуспешен опит за пласиране на нов метод за отдаване на филми под наем. Идеята е, че вместо видеоманиакът да взима DVD-тата под наем, той ги купува на ниска цена и после, с помощта на специален модифициран DVD player, си плаща за всяко гледане, без да се налага да връща DVD-то. Тази система обаче, има множество недостатъци и като цяло й липсва ясна пазарна концепция, тъй като потребителят хем закупува носи-

CyberNet AlwaysDigital...
"Сайбър Нет"ООД
гр.София,бул."Св.Наум"4А
ISDN/V.90/56K
ЦЕЛОДНЕВЕН ДОСТЪП
50 часа - 12$ 110 часа - 20$
200 часа - 35$ 500 часа -75$
НОЩЕН ДОСТЪП (0:30-9:00)
събота и неделя по всяко време
120 часа - 8$ 300 часа -15$
500 часа - 23$ 1200 часа-55$
Часовете могат да се използват до 28 февруари 2001 година
http://www.cybernet.bg e-mail: office@cybernet.bg tel:02/963 37 50

www.rts-bg.com
www.rts-bg.com
www.rts-bg.com
RTS COMPUTERS 02/971 20 20

тел, хем не притежава това, което е върху него. Вследствие на това, фирмата (с името Circuit City) предлагаща с гръмка реклама тази услуга стига до грандиозен фалит и миналата година, горе-долу по това време, преустановява работа. Повече по тази история има на адрес: http://www.zdnet.com/zdnn/stories/news/0,4586,2276806,00.html?chkpt=hpqs014.

Междувременно на същата планета, но на друго място се появяват първите софтуерни инструменти за работа с новия формат за компресиране на видео MPEG-4, като технологията е наречена DivX (Digital Video Express) макар и да няма нищо общо с провалилия се опит на Circuit City. Малко цифри: нормалните DVD дискове съдържат MPEG-2 компресирани данни със среден размер на 90 минути видео приблизително пет гигабайта, докато с MPEG-4 компресията смачква всичко това в 600-700mb-та и то със същото качество. До съвсем скоро никой не обръщаше внимание на гениалното хрумване, разказано в горното изречение, тъй като работата с MPEG-4 в първоначалния си вариант е възможна само през софтуерните пакети на Microsoft и то с компресия доста по-слаба от максималните възможности на codec-а (явно са се досетили какво ще се случи). Преди около година, обаче, двама услужливи hacker-и (Gej и Max Morice) виждат сметката на защитата и пускат модифицирана версия на MPEG-4 codec-а като го наричат със закачливото име "DivX ;)" (myk:)-ката е много важна). Тази модификация позволява с домашният си Media Player да гледате филми с високо качество, разстилащи се от .avi-та със скромен размер.

За последната половин година успяха да се появят поне 100-тина филмови заглавия в DivX ;) формат (600-700 мегабайтови .avi-та), а в момента има истински бум на warez сайтове, предлагащи най-новите заглавия излезли на DVD. В IRC-каналите, посветени на разпространението на филми стават все повече, а множество собственици на бърз Интернет на драго сърце разменят DivX-ове. Тъй като компресията е доста тежка, от гледна точка на днешните технологии, за адекватно възпроизвеждане на DivX са необходими бърза видеокарта и поне 500 MHz процесор (моят 650mhz Athlon се задъхва с по-динамичните сцени, когато се опитвам да гледам на максимално качество). Със сигурност обаче след не повече от година няма да има домашно PC, което да се затруднява с play-ването на DivX :), така, както до скоро непосилния за много PC-та MP3 формат днес отнема на повече от 10% процесорно време на средностатистическото домашно PC. Проблем в началото беше това, че hack-натият codec имаше версия само за Windows, но гледането на DivX ;) вече е възможно дори и с BeOS.

В момента авторите на DivX ;) работят по независим проект с кодовото название Project Mayo (http://www.projectmayo.com), който ще предлага напълно легален, независим от Microsoft формат за DivX видео (типовете дори твърдят, че качеството ще е по-добро, а codec-ът по-бърз). Като се има предвид, че Internet връзките вече са дотолкова развити, че прехвърлянето на едно CD по мрежата да не представлява проблем, появата на DivX може да се разглежда като сериозно предизвикателство към Hollywood и индустрията. Да се правят пиратски копия на DVD-та е сравнително трудно и доста нерентабилно (носителите все още са скъпички), докато нормалните записвачки все по-често запълват 5.25"-вите дупки по кутиите на PC-тата. Това означава, че не е нужна специална поточна линия за записване и разпространение на DivX ;) CD-та и съвсем не сме далеч от момента, когато филмовата индустрия ще агонизира безсилна пред милионите пиратски копия made in целия свят.

Преди няколко години топ моделите от ранга на Синди Крауфорд и Клаудия Шифър, гордо крачещи по модните подиуми, бяха безмилостно детронирани от хърбави манекенки, които не се притесняват да се пуснат дибидюс пред обективите и то без да имат претенции за тлъсти хонорари. Очевидно ще се случи нещо подобно и с филмовите компании, тъй като никой не би отказал лесна възможност да си дръпне любимите видео-заглавия за не повече от няколко часа и то с качество, по-добро от това на телевизионния екран. Да не говорим за всички прохождащи актьори и актьорчета, бутащи се като статисти само и само да имат екранно присъствие, които ще бъдат очаровани от идеята с лека ръка да представят изявите си на широката публика. Нямам какво повече да добавя....

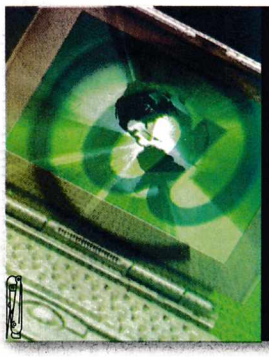
*Георги Пенков*

**LINKS**

*http://divx.ctw.cc*
официалната страница на DivX ;) codec-а. Предлага завидна колекция от movie trailer-и.

*http://www.digital-digest.com/dvd/downloads/encoding.html* и *www.cdrinfo.com/articles/divx/*
Колекция от всякакъв софтуер, който ще ви е нужно за изработката на DivX;) филми.

*http://www.divx-zone.net*
Ако не са го затворили към момента на излизането на статията, на този сайт ще можете да намерите някой и друг DivX;) филм



КАЖЕТЕ НА СВЕТА ЧЕ СТЕ ТУК
INTERNET
ПРЕФЕРЕНЦИАЛНИ
цени за наети линии за компютърни клубове - 80$
Директна връзка между клубовете
Комутируем достъп:
- пълен достъп 20часа - 11$
- пълен достъп 50часа - 19$
- пълен достъп 80часа - 24$
CH ELECTRONICS
София, ул. „Марагидик" 38
Тел.: 02/ 44 21 22, Факс: 02/ 44 30 89
info@chelectronics.com

# ПРОИЗВОДСТВО НА ГЕРОИ

## Хитрини и особености

Любимата ми еднофайлова класическа игра еднозначно се определя с името CAT.EXE, която въпреки подвеждащата си елементарност може "просто така" да открадне половината работно време на непредпазливия служител, отплеснал се за момент с PC-то. Главният герой там (един черен котак) не може да се похвали с дълбокофилософски разсъждения или изкуствен интелект, като се помещава в не повече от 300-400 пиксела. За новите герои освен, че се разполагат нашироко на по две-три CD-та се оказва, твърде важно да изглеждат добре, да ръсят смешки или казано най-общо да бъдат интересни, за да пробият на така или иначе пренаселения вече gamer-ски Hollywood. Чудесен пример за това каква атмосфера може да се постигне с добре измислени персонажи е Full Throttle на LucasArts. Оказва се, че чифт цици (колкото и да са разголени) не правят по условие продаваема игра. За сметка на това, обаче, оригиналният герой може да се превърне в модел за подражание без сериозна рекламна кампания. Излишно е да ви губя времето с обяснения за това колко е важно от рекламна гледна точка главният тип от Dungeon Keeper (онзи червения с рогата) дае готин, така че натискам forward.

Най-често игрите, в които се срещат сложни персонажи са приключенските. Те се делят основно на игри с first person POV (point of view = гледна точка) и third person POV.

В единия случай играчът се отъждествява с героя, като попада във виртуалния свят през неговите очи. Другият вариант са игри от типа на Tomb Raider – там има някаква неопределена дистанция, която отделя сексапила на Лара Крофт от камерата, така че и от двете страни на екрана да помнят рекламното изречение "мисли с главата си".

First Person POV: в този тип игри най-важното е главният герой да не бъде прекалено своенравен тип, т.е. да не измисля щуротийте сам, а да оставя на играча възможността да прилага собствения си запас от тарикатлъци. От дизайнерска гледна точка, георят тук представлява куха черупка, която не трябва да ограничава gamer-а,а да му позволява да се нанесе в кожата на типа с пистолета възможно най-плътно. Ето защо тежкото минало и недозираните своеволия на героя в случая са абсолютно неприемливи, тъй като никой не би могъл да предположи какво ще му хрумне на сомнабула, тупнал се в три и половина през нощта пред монитора.

Third Person POV: тук, въпреки, че движенията на главното действащо лице се контролират от gamer-а, може да се говори за отделна самоличност, която дава подобра възможност за взаимодействие с историята и почти поставя героя наравно с играещия. Затова дизайнът на типажа се оказва много важна подробност.

First person POV-игрите не изискват особено умение, тъй като в тях играчът трябва сам да реши на какъв ще се прави. При third person POV игрите, обаче, работата е доста по-сериозна: има някои основни изисквания, които трябва да бъдат спазени при изграждането на персонажа.

## Стил

Още в началото на 30-те години в студията на Disney аниматорите стигат до извода, че е поценно да въплатят правдоподобни поведенчески реакции, отколкото да си губят времето с издокарване на визуални детайли. Анимацията е опростено представяне на реалността, при което се залага повече на феномени като език на тялото и израз на емоции. Компютърните игри се доближават повече до комиксите, отколкото до игралните филми, защото всеки опит за имитране на сложната действителност е завършвал с тежка depресия на шефовете от финансофия отдел на фирмата-производител. Следователно, единственото решение за добро въздействие е из-

ползването на карикатура, изтъкваща именно онези елементи от характера на героя, които трябва да бъдат забелязани.

Трите носещи "кита" на играта са среда, геймплей и персонаж. Добрият герой трябва да е съчинен за мястото, в което се движи и да си отива със своя свят. Пример: Индиана Джоунс броди по цял ден из разни гробници и древни градове, обитавани от широка гама злодеи и нелюбезни твари. Той е археолог – това е ключът към присъствието му в подобни пространства.

Зависимостта между геймплея и околната среда е в това какво умее главният герой и какво може да му причинят флората и фауната наоколо. Тоест – дали да си отворим вратата с червения ключ, вместо да я издухаме със зловещата базука, подаваща се от задния джоб.

## Външният вид

Хората се различават по психологическите си и физиологически белези (поздравете ме за наблюдателността). Има, обаче, един особен белег, който може да преобърне с главата надолу ефекта от дизайна на героя. Напоследък се радваме на все по-позволено женско присъствие тук и там, но, типично за нежния пол, мадамите не винаги се появяват там, където им е мястото (в случая не по тяхна вина). Прекалено често женското тяло се използва само като евтин рекламен трик. Струва ми се обаче, че не след дълго маркетинговите стратегии с "рокля" ще започнат да издишат.

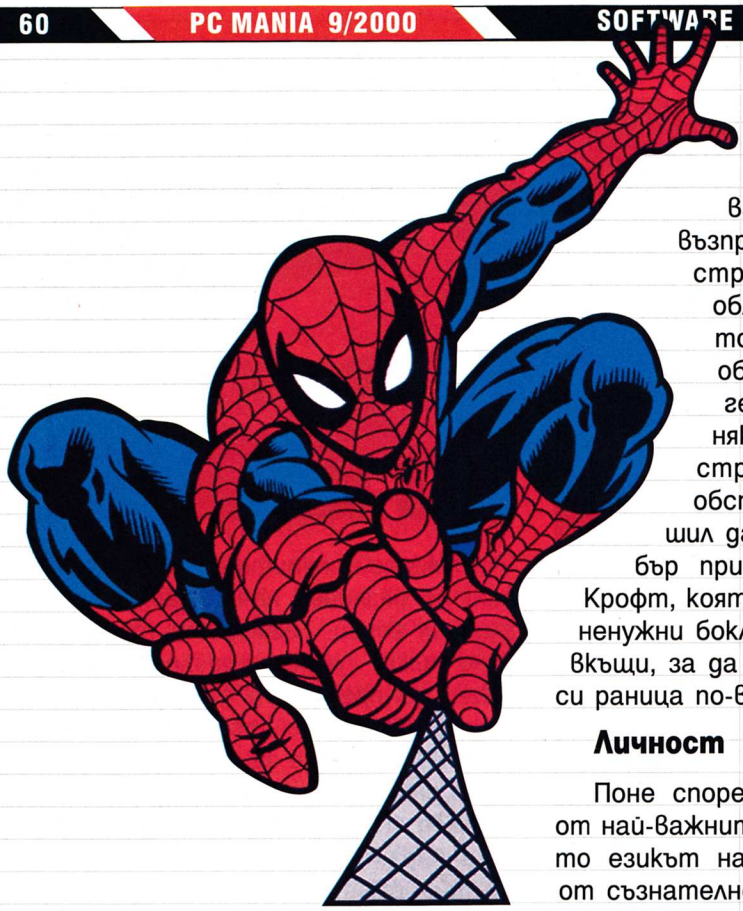
Мъжете и жените играчи реагират по различен начин на пола на главния герой. Геймърите (обикновено мъже) подсъзнателно се опитват да предпазят добрия персонаж, особено, ако той е от другия пол. Значи, да се залага на първичните инстинкти е хитър дизайнерски ход (няма как да не споменем кака Лара, която с облите си форми видя сметката на геймърското братство). Когато пък играем с някой от нашия пол започваме да му се възхищаваме, ако той ни превъзхожда с някакви мечтани качества (както всъщност често се случва).

## Ефектът от първата среща

Казано накратко – хубавите са добри, грозните са лоши. Или поне това е подсъзнателната реакция при първата среща с непознат човек. Може да цъкате недоверчиво и възмутено колкото си искате, но преди вас доста психолози са си блъскали главите, дори са проверили твърдението експериментално. За игрите също е важно да не се изпада в крайности, тъй като

www.rts-bg.com
www.rts-bg.com
www.rts-bg.com
RTS COMPUTERS 02/971 20 20

нашият ИНТЕРНЕТ е:
ДОСТЪПЕН: под 30 лв. на месец
(НЕОГРАНИЧЕН и без начална такса)
За корпоративни потребители: ISDN, наети линии
Специално предложение за гейм зали и Интернет-клубове
Бизнес Мрежи и Комуникации ООД
www.bnc.bg; тел. 980 00 97



твърде привлекателният герой става подозрителен. Всички сме виждали напомпаните мускули на супермените от комиксите и напращелите форми на клонингите на Барби, които са еднакво смешни за всеки човек преминал възрастовата граница от 10 години. Ето защо, героите трябва едновременно да изглеждт добре и да носят усещане за правдоподобност, защото, в противен случай, вместо да забавляват може да докарат някой комплекс за малоценност на играещия.

## Дизайн на облеклото

Не е толкова важно главният герой да се мотае облечен като след пазар в "Сакс". По-важното е той да остане облечен през цялото време – това не означава, че му е забранено да ходи до тоалетната, просто трябва да остави трайно впечатление за себе си. Ефектът се подсилва, ако към дизайна на облеклото се привбави и някакъв характерен аксесоар, който да издава елементи от характера на героя (пример: очилата с тънка рамка издават интелигентност и вкус, сърцевидните обеци – ако ги носят жени, разбира се – сантименталност и т.н.).

Колкото по-изчистен е дизайнът на външния вид, толкова по-ясно е посланието към играча. Добре подбраната и опростена цветова гама също улеснява възприятието. От друга страна претрупаното облекло и присъствието на много аксесоари обърква gamer-ите, а героят заприличва на някой клошар, който по странно стечение на обстоятелствата е решил да спасява света. Добър пример отново е Лара Крофт, която е жертвала всички ненужни боклуци и ги е оставила вкъщи, за да натъпче в дебелата си раница по-важен инвентар.

## Личност

Поне според мен, това е един от най-важните елементи, тъй като езикът на тялото е по-силен от съзнателното ни възприятие и често си прави шеги с подсъзнанието на играча. Помислете само колко мускули имате по лицето и за колко физиономии можете да се сетите и ще разберете колко много неща могат да бъдат изразени без думи. Не случайно пичовете от Team 17 са толкова горди с хилядите кадри анимация, използвани за движенията на червеите в Worms.

Позите на героя са ключов момент, тъй като именно те издават неговото настроение и подсказват намеренията му. Замръзналите в свирепи пози терминатори изглеждат сухи в очите на играчите, докато всеки ще познае характерната за Човека Паяк изопната атлетична стойка, познаваща се отдалеч . Динамичните пози са по-интересни, завладяващи. Все пак, след като героят ще спасява света, трябва да го направи с енергия и финес.

## Движения

Най-важното тук е да се създаде впечатлението, че героят наистина се разхожда по сцената на играта, а не се прелита или приплъзва. Той трябва да убеди всички, че наистина се намира там, където подсказва атмосферата, че "диша" и не представлява само шепа слепени един с друг триъгълници. Именно доверността в движенията на персонажите създава

усещането за живост и, тъй като героите си ходят по един и същ начин през цялото време, тези често повтарящи се движения трябва да са майсторски изпипани.

Начинът, по който хората се движат, "излъчва" огромно количество информация за това как се чувстват и какво искат. Анимационните герои са много по-послушни от реалните актьори, следователно ръчно изработената анимация дава възможност за по-изразителни и точни движения.

## История и характер

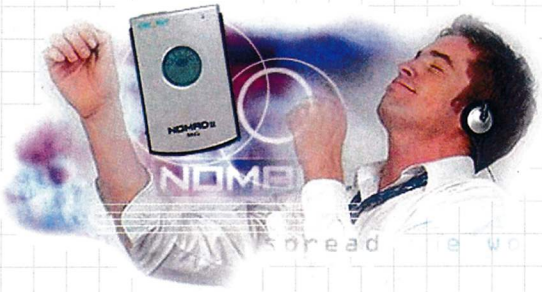
Поведенческите реакции на героите са съобразени в някаква степен с това какви "хора" са и какво ги е направило такива. Личната история винаги помага за обосновката на постъпките им, но е рисковано персонажите да имат прекалено много скрити намерения, които рано или късно да изплуват наяве и да се окажат в противоречие с очакванията на играча.

Гласовете, с които са озвучени типажите, трябва да са съобразени като интонация и тембър с външния вид на героя, защото в противен случай звучат като любителски дублаж на долнопробна касетка от местната видеотека. Гласовият актьор трябва да умее да изразява еднакво добре сарказъм, радост, заплаха или чувство за хумор, защото, ако нещо в озвучаването куца никой не може да спаси играта.

Въпреки всичко дизайнът на героите не може да бъде откъснат от този на самата игра и дори гениалният персонаж не би могъл да изнесе на гърба си липсата на добър цялостен замисъл. Но да подведе невнимателните геймъри вероятно ще успее...

*Георги Пенков*

# HARDWARE NEWS



## Geforce 2 Ultra

Точно когато бях започнал да свиквам с мисълта за следващия Big Thing от NVIDIA, NV20, те обявиха, че той няма да се появи тази, а чак пролетта на следващата година :(. Но за да не оставят конкуренцията да си почине, от NVIDIA са им подготвили "нова" изненада – Geforce 2 Ultra. Както подсказва името (по аналогия с TNT2), "новият" чип ще бъде обикновен Geforce 2, работещ при зашеметяващи тактови честоти. Убедете се сами – 250MHz ядро и 230MHz DDR памет (ефективно 460). Да ви припомня само, че нормалното Geforce 2 бръмчи при 200MHz ядро и 166MHz DDR памет. Предполага се, че чипът е просто нормален Geforce 2, селектиран измежду другите заради способността си да достигне стабилни 250MHz.

Ultra-та е доста по-бърза от нормалното GF2, но това се забелязва най-вече при високи разделителни способности и 32-битов цвят. Преди да ви потекат лигите и да омажете цялата клавиатура ще поохладя ентусиазма ви – цената се очаква да бъде около 500$. Без коментар.

## Detonator 3 драйвери

Първо едно пояснение за по-невежите (гръм да ги порази :P) – Detonator се наричат сериите унифицирани драйвери за NVIDIA (т.е. стават за всички NVIDIA карти от TNT насам). Новите драйвери са трето поколение Detonator-и и се носят слухове, че подобряват значително производителността, но най-вече на Geforce карти. За TNT1&2 нещата са малко спорни, тъй като много хора (включително и аз) не са забелязали никакво подобрение, а точно обратното – забавяне с новите драйвери, така че имайте готовност да downgrade-нете до предишните си драйвери. Ето и адресът, откъдето можете да ги свалите: http://www.nvidia.com/products.nsf/htmlmedia/detonator3.html

## Abit KT7 и KT7-100

След като това дъно за Duron/Thunderbird вече спечели сърцата на тестерите по мрежата, ето че вече в Япония се е появило по магазините. Какво предлага то и с какво е по-специално от другите? Накратко, предлага всичко, което направи Abit известната и уважавана фирма, която са те днес – улесняващото живота SoftMenu, отлични възможности за пържене на процесора, както и много добра производителност. Нещо повече – това дъно не е претрупано с ненужни на ентусиаста екстри от типа на вградено видео и звук, нито пък има заемащ ценно пространство AMR слот, което освобождава място за 1 AGP + 6 PCI + 1 ISA. За разлика от другите Duron/Thunderbird дъна, KT7 не се нуждае от джъмпери за променянето на множителя на процесора – за тази цел имате на разположение SoftMenu. Abit дори са решили да сложат вентилатор на радиатора на чипсета за по-голяма стабилност! KT7-100 вариантът дори предлага ATA100 RAID, но на нашенеца едва ли му е до това, още повече че дъното и без това не е от евтините – 170$ за нормалното и 200$ за KT7-100 не са малко. Остава само надеждата цените да паднат докато се появи на нашия пазар.

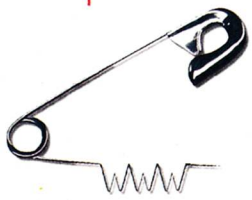
## HDD в MP3 плейър?

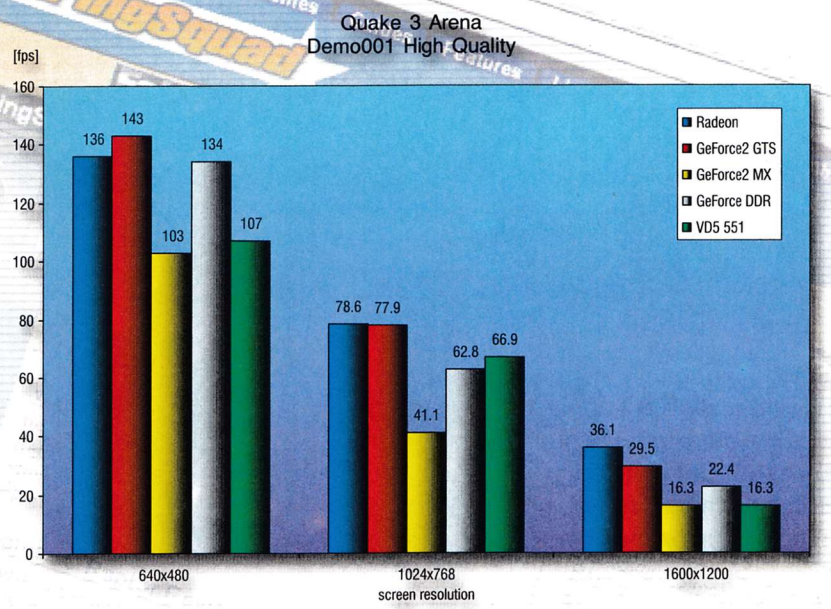
Creative мислят идеята за повече от привлекателна – обявили са MP3 плейър, способен да съхранява 100 часа музика (не е ясно в какво качество, така че цифрата може да варира). Новият им Nomad Jukebox има размерите на обикновен дискмен, но е екипиран с 6-гигабайтов диск, производство на IBM или Fujitsu. Догодина се очаква и 12-гигабайтов вариант на джаджата, но поне засега, тоест когато излезе след няколко седмици, ще трябва да се задоволите със "скромните" 6 GB. Аз лично с удоволствие бих използвал едно Nomad-че, само че някой трябва да ми го подари – цената от $499 е способна да накара дори най-заклетия меломан да се откаже от това иначе доста полезно устройство.

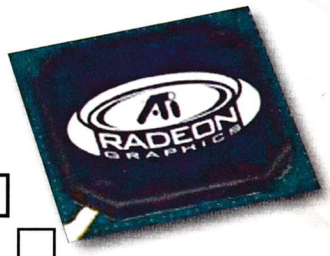
*Георги Даскалов*


www.rts-bg.com
www.rts-bg.com
www.rts-bg.com
RTS COMPUTERS 02/971 20 20

Пъвеч всичко българско накуп
http://gyuvet.ch

Липсата на информация ти къса нервите?

http://www.netinfo.to




# ATI RADEON

Откакто 3D-ускорението навлезе масово в картите за домашния потребител, ATI започна да изостава от по-новите фирми като 3dfx и NVIDIA (все пак ATI е основана през 85-та). Въпреки че за тях е традиция да правят много качествени и претъпкани с екстри карти, 3D-то на чиповете на ATI беше доста по-зле от конкуренцията. Причините бяха главно изпуснати срокове и лоши драйвери – например Furry MAXX се появи с голямо закъснение и се изправи срещу доста по-силна от очакваното конкуренция. Това, което спаси ATI при тази поредица от неуспехи, беше сравнително успешното представяне на картите им на OEM пазара. Но и малките деца знаят, че не с OEM продукти се възвръща репутация на добра фирма. За това ATI обявиха новото Rage6C ядро на изложението WINHEC през април, както и новината, че преминават към 6-месечен цикъл на продуктите. Мнозина си помислиха че и този път картата ще излезе не през очаквания месец август, а месеци след това, когато се очаква доста по-силният NV20 на NVIDIA. Но май този път закъснението няма да е толкова голямо – Radeon (официалното име на картата с Rage6C) се очаква всеки момент, и въпреки че на мен лично ми писна от няколко месеца насам да слушам приказките на ATI колко бил велик, май този път картата ще се появи горе-долу навреме.

Самият чип не е просто разработка на базата на някой предишен проект, а е проектиран изцяло наново. Той ще бъде произвеждан по .18 микронна технология и ще има общо 2 поточни линии с по 3 текстуриращи модула всяка, което прави максимално 6 пиксела на 1 такт. Както и да го погледнеш, е по-зле от Geforce 2, който има 4 поточни линии по 2 текстуриращи модула. Освен това има и още един проблем – повечето днешни игри използват двойно текстуриране, което означава, че един от всеки 3 текстуриращи модула ще бездействува при игри като Quake 3 например. Това оставя Radeon с 4 пиксела за един такт, наполовина по-малко от Geforce 2. По-добро ще бъде положението, ако на производителите на софтуер изведнъж им хрумне да започнат да си правят енджините с тройно текстуриране, но това значи да нанесат удар под пояса на всички останали производители на видеокарти и според мен това няма начин да стане докато поне още един голям производител на 3D-карти (да се чете: 3dfx или NVIDIA) не приложи тази техника в продуктите си. Така че поне засега тази особеност на Radeon изобщо не му помага.

Друга новост за ATI карта (този път по-полезна) е "Charisma engine", което е просто едно по-засукано име за хардуерните T&L. Освен стандартните функции обаче в Charisma-та ATI са прибавили и две нови – vertex skinning и keyframe interpolation. Първата прави по-реалистични деформациите и движенията на полигоните при енджини, базирани на skeletal animation (например Half-Life), а втората позволява на разработчиците да укажат начален и краен вид на някой обект в някоя анимация и чипът сам изчислява и показва трансформацията му. Обаче и за тези функции се изисква специално написан софтуер, така че не очаквайте сегашните ви игри да се възползват от тях. Radeon има още няколко подобни функции, от които ще се въз-

IntelCom Computers Ltd.
IntelCom Computers
ПРЕЗАПИС НА CD 3$
BASF, TDK, KODAK, TEAC, SONY
Компютърни конфигурации
тел. 558 776, 955 60 68
www.elsys.bg/intelcom

www.rts-bg.com
www.rts-bg.com
www.rts-bg.com
RTS COMPUTERS 02/971 20 20

AVA
COMPUTER PRODUCTS
E-mail : ava@ava-bg.com
Phone :(02) 444 950,466 035
ИНТЕРНЕТ
-Без начална такса !!!
-Без месечни ограничения !!!
-Никога заето !!!
45 h - 13 лв
90 h - 23 лв
180 h - 33 лв
PC GAMER THE BEST
ATHLON 600 Mhz ,64 MB Ram
SVGA Riva TNT II 32 MB
HDD 13 GB , 50 x CD TEAC
Yamaha sound card 744 + Spk.
Motorola 56 k Fax Modem
Fdd 1.44 , KBD , Mouse
15 " Monitor 0.25 pdc
MTC 250W ATX
$ 777

ползва едва DirectX 8. Картата има поддръжка на 3D-текстури и "4 matrix vertex skinning" (не е напълно ясно какво е това, но важното е, че го поддържа :)). Също така се поддържа и environmental bump mapping, който засега се използва единствено от Matrox с G400 картите. Radeon има и пълна поддръжка на HDTV, както и ускорено възпроизвеждане на DVD-та. Но почакайте, има ОЩЕ :). Поддържа се и Full Screen Anti-Aliasing, който е подобен на този при Geforce 2 и по качество, и по бързина, което значи, че не може да се сравнява с Voodoo 5. Но пък, от друга страна, е доста спорно кое е по-добре – Anti-Aliasing при ниска разделителна способност или просто по-висока такава. ATI смятат, че второто е за предпочитане, но все пак са включили FSAA в картата си, за да не може някой да се заяде, че не са включили тази толкова популярна (но не чак толкова използвана) напоследък функция.

От обявяването на Radeon през април досега обаче едно нещо се промени към по-лошо. В началото бяха обявени работни честоти 200MHz за ядрото и 200MHz DDR (ефективно 400) за паметта. Обаче поради липсата на 5 наносекундна DDR памет, ATI се принудиха да използват 5.5 наносекундна и честотата на паметта падна до 183MHz DDR (ефективно 366). Същото се случи и с ядрото, чиито мегахерци също бяха намалени до 183. Тези цифри оставят картата с 1.1 гигатексела и 366 мегапиксела запълваща способност, което е с 500 мегатексела и 434 мегапиксела по-бавно от Geforce 2. ATI твърдят, че тази слабост на Radeon няма да си проличи поради ограничената пропусквателна способност на паметта. Тук се намесва и една технология, наречена HyperZ. Сигурно си спомняте за акълите от ST Micro и Imagination и тяхното отроче Kyro, което бе представено преди няколко броя. Там ставаше въпрос за новата технология tile-based rendering, която спестява текстурирането на невидимите полигони и подобрява значително производителността на картата. Е, HyperZ прави същото плюс някаква форма на компресия на данните, отиващи в Z-Buffer-а и според ATI осигурява 20-процентно увеличаване на ефективната пропусквателна способност на паметта.

Драйверите обаче отново не са доизпипани – картата прави проблеми при 16-битов цвят под 3D, изразени с дефекти в образа. Също така се чуват разни работи за проблеми с VIA дъната, както и с AGP 4x. Да не говорим за неизбежното намаляване на производителността, произтичащо от лошите драйвери. Но въпреки тези проблеми картата се представя доста добре при тестовете. При 16-битови цветове не е много бърза, но като се има в предвид проблемите при този режим надали някой ще иска да го използва, плюс това при превключване на 32-битови цветове разликата в производителността (като при Kyro) е пренебрежима и Radeon показва, че не е карта за изхвърляне. Но за разлика от Kyro новото отроче на ATI показва мускули най-вече при разделителните около 1024x768, където даже

### бие досегашния първенец Geforce 2 при 32-битови цветове

Дали Radeon си струва 399$ за 64-мегабайтовия и 279$ за варианта с 32 MB памет? Лично аз не съм кой знае колко ентусиазиран, но картата хич не е лоша. Бърза е, за това спор няма. Има много екстри и е напълно подготвена за DirectX 8, това също е добре. Но си има и недостатъци – не особено добри драйвери, кофти съвместимост с VIA дъна, никакъв кяр при преминаване към 16-битови цветове, при което на всичко отгоре се получават и бъгове в образа. Това значи, че ще бъдете закотвени на 32-битови цветове и ще бъдете доволни, но в момента, в който ви се прииска да поиграете на игра, която работи само на 16-битови цветове, ще имате ядове. Също така и ако евентуално се появи игра, при която Radeon-ът ви да се задъха при 32-битови цветове, превключването на 16-няма да ви помогне.

Но ако това няма да ви се налож и или пък държите на огромен набор от функции плюс добра скорост, ATI има добро предложение за вас.

*Георги Даскалов*

МОНИТОР + ДЖОЙСТИК

С всеки закупен монитор получаваш безплатно ДЖОЙСТИК!!

15" 5D SAMSUNG CRT, O.S.D, MPR II, 0.28 mm, 57KHz HF,120Hz VF, 1024x768/60Hz $ 140

15" 5P SAMSUNG CRT, O.S.D, MPR II, 0.27 mm, 70KHz HF, 120Hz VF,1280x1024/65Hz, $ 150

17" 7SE SAMSUNG CRT, O.S.D, MPR II, 0.28 mm, 86KHz HF, 160Hz VF,1280x1024/60 $ 210

17" 7P SAMSUNG CRT, O.S.D, MPR II, 0.26 mm, 86KHz HF, 160Hz VF,1600x1200/65Hz $ 244

CH ELECTRONICS
София, ул. „Марагидик" 38
Тел.: 02/ 44 21 22, Факс: 02/ 44 30 89
INTERNET

PC Supp
ИСТИНСКИТЕ КОМПЮТРИ

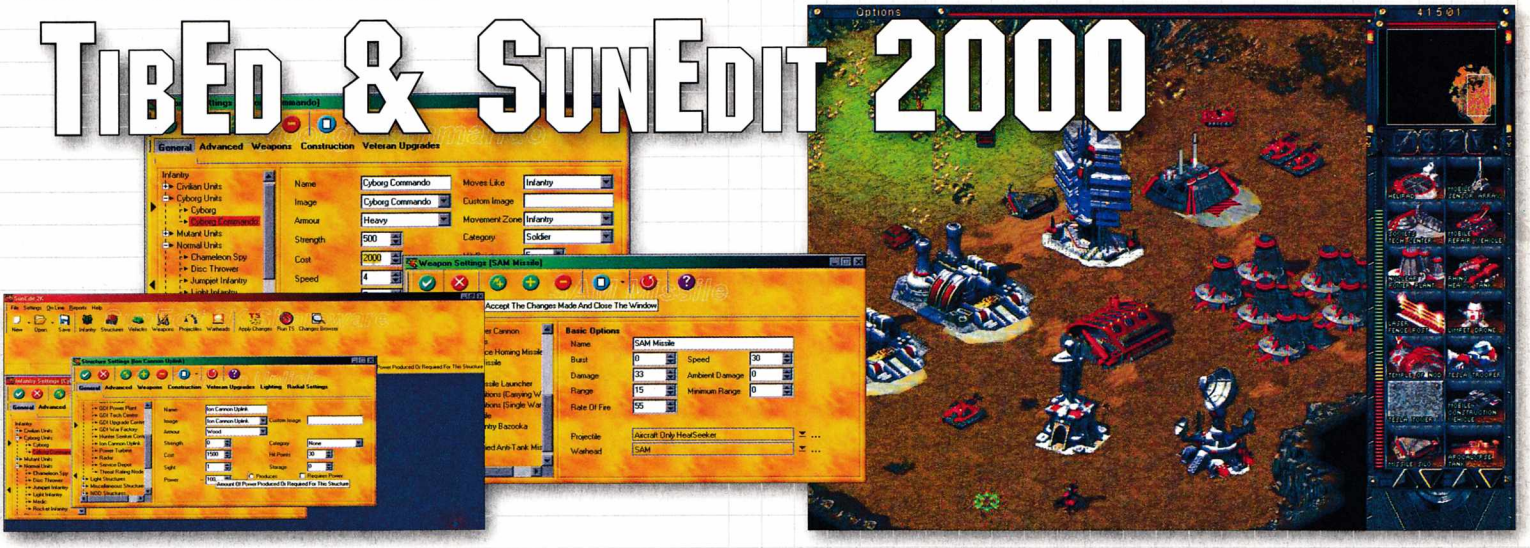
КОМПЮТЪР, КОЙТО НЯМА ДА ЪПГРЕЙДВАТЕ 2 ГОДИНИ

Motherboard ABIT 7IXE
CPU AMD K7 650
HDD WDC 20.5GB 7200
RAM 128MB PQI
Video Matrox G400
Modem Acorp 56 ext.
Monitor 17" Samsung 700IFT
FDD 1.44, Miuse Logitech
Case ATX, Keyboard BTC
DVD-ROM, Sound SB Live,
Speakers TEAC PM-TFT
$ 1370

CPU AMD K6 450 MHz;
Motherboard T530 B, AGP, 100MHz,
Video AGP, Sound Card; Headphone;
Monitor 15" Samsung;
RAM 64MB PC100;
HDD WDC 10,2 GB; CD - ROM 44x;
FDD 1,44; Mouse 3but.; Keyboard
$ 510

тел: 963-10-86, 66-91-24
адрес: "Латинка" 40

# TibEd & SunEdit 2000



## Направи си сам...

Добрите идеи наистина живеят дълго. Типичен пример за това е играта C&C Tiberian Sun, която все още се продава изключително добре, да не говорим за официалния expansion pack – Firestorm.

Но колкото и да е добър един продукт, винаги има нещо, което на едни се нрави, на други не. По тази причина в Internet периодично се появяват направени от фенове програми, известни като trainers или editors (редактори), които позволяват на потребителите да правят произволни промени по дадения продукт, подобряват геймплея, така че всеки да е доволен. По принцип редакторите и trainer-ите са напълно безплатни и всеки желаещ може да ги изтегли и ползва както му се иска, но в редки случаи програмистите отделят много време и създават толкова качествени и полезни програми, че е напълно разбираемо да поискат минимално възнаграждение за труда си. Такъв е случаят с TibEd и SunEdit2K, редактори за сериите Command & Conquer. Не съм запознат как стои правната страна за продажбата на такива продукти, но те придобиха такава популярност, че не мога да си позволя да не ги представя на българската аудитория.

## TibEd

*http://come.to/koenweb*

Без капка съмнение това е най-добрият сред всички редактори, които могат да се намерят в мрежата. С негова помощ модификациите по Red Alert, Tiberian Sun и Firestorm са лесни за ползване като детска игра.

В последните версии менютата са опростени до минимум, без да се премахва и една от богатия набор възможности на програмата. Ориентирането кое къде е и какво точно прави е безпроблемно, особено ако сте потребител на операционната система Windows 9x. За допълнително улеснение освен дървовидната структура на менютата в последната версия на TibEd са добавени икони на всички обекти в играта, а това е изключително полезно, ако разполагате с цяла колекция от mods, където могат да се видят какви ли не причудливи имена на единиците и би настанал пълен хаос при промяната на техните показатели. Всъщност досега не съм казал какви промени правят тези редактори. В общи линии всичко, за което можете да се сетите – избиране на по-приемливи цени за единиците, възможност за строене на сгради и обекти, които нормално можете да видите единствено като част от пейзажа, селекция на оръжия за всеки unit, промяна на всички имена, дори шрифтовете, с които се изписват. Това са само нищожна част от възможностите, но няма да ми стигне отделеното място, ако трябва да се спра на всичките, а

## те са над сто!!!

Както всеки не напълно завършен продукт, TibEd също има своите недостатъци. На първо място изпъква неспособността му да класифицира и поддържа голям брой mods, а това води до често блокиране и губене на извършените до момента промени. Автоматичното откриване на директориите с игрите от поредицата C&C не винаги се справя успешно, а най-досадното е забиването при импортирането на графика от външни програми като Voxel Editor. За щастие всички бъгове биват отстранени с излизане на следващите версии на програмата, които в скоро време

## ще поддържат Red Alert 2, дори Dune 2000!

Обещана е опция за редактиране на звуковите файлове. TibEd можете да намерите в две версии – Shareware и Professional. Моята препоръка е засега да се спрете на безплатния shareware, който действа без ограничение във възможностите за период от 30 дни.

## SunEdit 2K

*www.childs-play-software.co.uk*

Мненията за SunEdit 2K са крайно противоречиви. Едни го посочват като най-стабилния и подробен редактор, други като клонинг на TibEd за идиоти. Истината е, че това е продукт, който има за цел наистина да бъде в услуга на геймърите, а не поредното средство за печелене на пари. Единственото нещо, което може да се определи като комерсиално, е показването на рекламни банери под главното меню, но те изчезват след регистрацията, а за нея не е нужно заплащането дори на един цент. От гледна точка на предлаганите възможности SunEdit 2K не отстъпва абсолютно по нищо на TibEd, дори в немалко отношения го превъзхожда. Липсват проблемите с архивите от mods, интерфейсът според мен е още по-добър, а забиване на системата до момента не ми се е

случвало. Едно от значимите преимущества са предупредителните съобщения, които ви информират за възможните проблеми при промяната на дадени показатели. Например въоръжаването на stealth tank с химически ракети е рисковано и за евентуалното изхвърляне на desktopa ще сте си виновни само вие. От друга страна,

### създаването на нова единица

е въпрос само на няколко кликвания с мишката. Например правите клонинг на героя Slavik, задавате му ново име, променяте оръжието и цената и с това историята приключва. Вярно е, че няма да имате оригинално изглеждащ войник, но поне можете да сте сигурни, че voxel-ът ви е качествен. Да не говорим, че десетки от графичните файлове се използват единствено за някоя от мисиите в single player, така че няма причина да не бъдат вмъкнати в мрежовата игра по по-ефективен начин. Поддръжката на Firestorm е налице и във всеки момент можете да върнете ефективността на артилерията на NOD или да подсилите смъртоносното действие на Jaggernaut.

Предлага се записването на различните промени в различни файлове, така честите повторни въвеждания на данни стават напълно излишни.

За разлика от TibEd, SunEdit 2K работи с всички версии на Tiberian Sun, дори изрязаните пиратски, правейки го най-подходящ сред редакторите за българските геймъри. Като единствен недостатък бих могъл да изтъкна това, че ви е необходима отделна програма за бърникане в Red Alert (RA Edit 2K), но на фона на добрите страни това е дребна и незначителна подробност.

*Иван Георгиев*

Може да си изрежете обложка за диска! спечелете е-карта... ...всички книги -5%

**ИГРИ**

Age of Empires II: The Conquerors Expansion – Realtime Strategy
Arabian Nights: Episode 1 – RPG
Arix Dogfighter – flight simulator
Heavy Metal F.A.K.K.2 – 3D action
Incredible Machine: Contraptions – puzzle
Infestation – action
KISS Psycho Circus – 3D action
NASCAR 2000 – racing
Sanity: Aiken's Artifact – adventure
Siege of Avalon – RPG

**ЪПДЕЙТИ**

MDK2 v1000.1, Diablo II v1.03, Submarine Titans Missions Fix, Terminus v1.62b, Unreal Tournament 425, Icewind Dale v1.06, Evolva v1.2.944, KISS Psycho Circus Beta 1, Half Life: Opposing Force v1.1.0.1, Vampire: The Masquerade v1.1, Half-Life Missions, Daikatana Missions, Siege Of Avalon, Heavy Metal F.A.K.K.2

**КЛАСИКА**

**Commander Keen: Goodbye Galaxy!** – Аркаден екшън от 1991 г. (вижте статията)
**Commander Keen: Vorticons** – Аркаден екшън от 1991 г. (вижте статията)
**Super Mario: The Quest popular**

**ПРОГРАМИ ЗА DVD**

**PowerDVD v2.55** – trial
**DVD-Rip Pack** by Bytefaker
**DVDRIP** v1.15
**DeCSS** v1.21b
**DoD Speed Ripper** v1.1
**Power Ripper** v1.65
**DVD Genie** v3.75
**Da Rippak** – DVD to DivX ;-) Ripper
**DivX ;-) MPEG4 Codec** release 3.11
**VirtualDub v1.3d** (no ASF support)
**FlasK MPEG** v0.594

**ПРОГРАМИ**

**Windows Commander 4.51** – Нова версия на най-популярния файл мениджър. Win95/98/NT, Shareware
**Ulead Photo Explorer 6.02** – За работа с дигитални фотографии. Win95/98/NT/2000, Статут: Free
**WinRescue 98/2000 5.0** – Архивира и възстановява Registry-то и конфигурацията на Windows 98.
**HotDog Professional 6.2** – HTML редактор за Web страници. Win95/98/NT, Shareware
**Cool Edit 2000 1.1** – Редактор за музика с поддръжка на MP3. Win95/98/NT, Shareware
**Download Accelerator 4.0** – Програма за теглене на файлове от интернет. Win95/98/NT/2000, Free
**EasyCD 2.0** – CD плейър. Поддържа Winamp скинове, Win95/98/NT/ 2000, Shareware
**ThumbNailer 6.4** – Автоматично конвертира различни графични файлове в един и същ формат и размер по избор. Wind95/98/NT, Shareware
**WindowFX 1.01** – Променя дизайна на Windows. Wind98/NT/2000, Shareware
**InterQuick 2.1** - Оптимизира и ускорява връзката с интернет. Wind95/98/NT/2000, Shareware
**X:drive Desktop Application 2.11** – Дава възможност за online съхраняване на файлове. Win95/98, Free
**GoldWave 4.19** – Редактор и мениджър за аудио файлове. Win95/98/NT, Shareware
**Cookie Crusher 2.6** – Win95/98/NT/2000, Shareware
**AbsoluteFTP 1.8** – FTP клиент. Win95/98/NT/2000, Shareware
**BigFix 1.2.1.3** – Предпазва вашия компютър от бъгове и вируси. Win95/98/NT/2000, Free
**AnyWhere 5.0** – Файл мениджър. Win95/98/NT/2000, Shareware
**Audiotools 3.10** – Програма за запис на CD-та от плочи и касети. Win95/98/NT/2000, Shareware
**Gnotella 0.73**- Napster-подобна мрежа за размяна на файлове, Win95/98/NT, Free
**Turbo Browser 2000** – Файл мениджър. Win95/98/NT/2000, Shareware
**BlackICE Defender** – Защита от хакери. Win95/98/NT/2000, Demo
**SANDRA 2000 7.6.49** – Нова версия, съвместима с Windows ME, Windows 95/98/ME, Shareware
**101ware SiteBud, Web Site Design Tool 1.0** – Web редактори за начинаещи. ОС: Windows 95/98/NT, Demo
**Space Battle Screensaver** – Скрийнсейвър с космически битки. Може да избирате вида и броя на сражаващите се кораби.


Спечелете, като участвате в анкетата ни:

ecard
Мрежата е в твоите ръце.

**3 карти от 40 лева (до 80:10 часа достъп)**
**5 карти от 20 лева (до 38:30 часа достъп)**
**10 карти от 6 лева (до 9:20 часа достъп)**

Сигурно най-малкото сте чували за интернет картите. Е, ако не сте - ние сме **E-card** - най-лесният, най-удобният и най-евтиният начин за достъп до Интернет. **E-card** ви предлага уникалната възможност да избирате между 10-те най-известни провайдъри в България.
Помогнете ни в това малко проучване, като попълните правилно тази анкета и ни я изпратите на адрес:

**"И-кард" ООД, София, п.к.1156, бул. "Климент Охридски" 3А**, до 30.09. 2000 г.

**...моля обърни талона и попълни анкетата**



**ВСИЧКИ КОМПЮТЪРНИ КНИГИ 5% ОТСТЪПКА**

**ОТ НАЙ-ПРЕСТИЖНИТЕ ИЗДАТЕЛСТВА**

*Офертата е валидна до 30.09.2000 г.*
***Само с този талон!***

*Всички цени са с ДДС*
*Издаваме данъчни фактури*

**КАК?**

Може да си изрежете обложка за диска!

**Използвате ли Интернет карта?**
☐ Да ☐ Не ☐ Бих използвал

**Познавате ли картата e-card?**
☐ Да ☐ Не ☐ Само съм чувал

**Откъде я познавате?**
☐ От dir.bg ☐ Четох във вестника ☐ Видях я в магазин

**Защо си купувате карта?**
☐ За удобството ☐ Заради анонимността ☐ Важи повече от месец

**Бихте използвали карта с много доставчици защото?**
☐ Искам да ги пробвам
☐ Имал съм проблеми и искам сам да избера
☐ Искам да получа максимума за парите си

За всякакви въпроси свържете се с нас на тел. 974 32 74, e-mail: info@e-card.bg

ecard
Мрежата е в твоите ръце.

спечелете е-карта...

**МАГАЗИНИ PC MANIA ВСИЧКИ КНИГИ - 5%**

**ул. "Цар Шишман" №31, тел 986 40 84**

...всички книги -5%

## Винаги можете да се абонирате.

| | без диск | с диск |
|---|---|---|
| 3 бр. | 4.50 лв | 11.70 лв |
| 6 бр. | 9.00 лв | 23.40 лв |
| 12 бр. | 18.00 лв | ~~46.80~~ лв 42 лв |

Абонатите на PC Mania с диск го получават с препоръчана поща или по куриер!

**Как да се абонирате:**

– С пощенски запис на адрес: София 1000, ул. Стефан Караджа №5, за PC Mania, на името на Катерина Тодорова Цанова

– Направо в редакцията. Справки на телефони 987-47-19 и 986-38-19

## Ако сте пропуснали броеве на PC Mania, можете да ги закупите от:

София: ул. "Шишман" №31,
пл. "Славейков" №9,
ул. "П. Евтимий" №86,
масите на пл."Славейков"
масите на "Плиска"

Пловдив: ул. "Гладстон" №11
ул. "Д-р Вълкович" №4,
масите на "Главната"

Варна: ул. "Р. Жинзифов" №14
ул. "Иван Аксаков" №31

Сливен: ул. "Г. Драгомиров" №15

На същите адреси можете да си закупите диск, ако не сте успели да намерите списание с диск. Цената му е 2.40 лв. Ако имате проблем с диска изпратете e-mail на: redakcia@pcmania.bg

**www.rts-bg.com**
**www.rts-bg.com**
**www.rts-bg.com**
RTS COMPUTERS 02/971 20 20

# КАЧЕСТВО! ИЗБОР! ЦЕНИ!

## MULTIMEDIA

### ВИДЕОКАРТИ

Всички модели 3D-карти!

| | |
|---|---|
| Axle PCI Rendition 8 MB | 39 |
| Axle Riva 128 ZX / 8MB | 30 |
| Axle Rendition 8 MB | 31 |
| Axle Riva Vanta 8MB/16MB | 38/44 |
| Axle S3 Savage 4 /32 MB | 68 |
| Xpert Riva M64 TNT2 32MB | 115 |
| Creative TNT2 M64 32MB | 122 |
| Creative TNT2 Ultra 32MB | 210 |
| Axle Banshee 16 MB +Fan | 60 |
| Voodoo 3 2000 16 MB | 83 |
| Voodoo 3 3000/+TV Out | 97/120 |
| Diamond Viper 770 TNT2 32MB | 171 |
| G400 32 MB Dual Head | 166 |
| Asus Geforce 32 MB | 240 |
| Creative Annihilator PRO 32MB AGP | 270 |
| Holiwood PLUS (MPEG2 decoder) | 69 |
| TV Tuner + FM Radio | 85 |

### САУНДКАРТИ

| | |
|---|---|
| ISA Yamaha 719 3D | 15 |
| PCI Yamaha XG724 | 18 |
| PCI Yamaha XG744 (EAX) | 23 |
| PCI SB Ess Solo-1 | 14 |
| Creative Ensoniq | 28 |
| Creative PCI 128 OEM | 44 |
| Creative SB Live OEM | 55 |
| Creative SB Live MP3+ | 130 |
| Creative SB Live Platinum | 214 |

## ДЖОЙСТИЦИ

### ДЖОЙПАДОВЕ

| | |
|---|---|
| **Microsoft** | |
| Game Pad Pro | $ 46 |
| SideWinder Freestyle Pro | $ 47 |
| SideWinder Dual Strike | $ 52 |
| **Logitech** | |
| Wing Man Extreme | $ 48 |
| Wing Man ThunderPad | $ 18 |
| Destiny D3 | $ 20 |
| Destiny D2 | $ 15 |
| Destiny D1 | $ 11 |
| Destiny Evolution /MSC/ | $ 45 |
| Dexxa Game Pad | $ 15 |
| Genius Max Fire G-07 | $ 12 |
| Antanas JPD131 | $ 17 |
| Antanas JPD120 | $ 10 |
| Antanas JPD110 | $ 7 |

### ДЖОЙСТИЦИ

| | |
|---|---|
| F22 | $ 15 |
| **Logitech** | |
| WingMan Joystick | $ 26 |
| WingMan Attack | $ 25 |
| WingMan Extreme Digital | $ 49 |
| WingMan Extreme Digital 3D | $ 47 |
| WingMan Interceptor | $ 60 |
| WingMan Force | $122 |
| **Microsoft SideWinder** | |
| Standard | $ 33 |
| Precision Pro | $ 70 |
| Force FeedBack Pro | $140 |
| **Genius** | |
| Max Fighter F31D | $ 47 |
| Flight2000 F23 | $ 26 |
| Flight2000 F12 | $ 12 |
| **Destiny** | |
| D4 | $ 23 |
| D5 | $ 30 |
| Quick Shot GenX 700k | $ 51 |
| Quick Shot6222 3D | $ 43 |
| Joystick + Joypad /MSC/ | $ 83 |

### ВОЛАНИ

| | |
|---|---|
| Quick Shot Pro | $ 35 |
| **Destiny** | |
| PC Wheel | $ 68 |
| PC Force Feedback | $160 |
| **Logitech Wingman** | |
| Formula | $125 |
| Formula Force Feedback | $200 |

## ИГРИ – НАД 200 ЗАГЛАВИЯ

| | |
|---|---|
| Abe's Exodus | $ 36 |
| Abomination | $ 42 |
| **Age of Wonders** | **$ 38** |
| Air Warrior II | $ 14 |
| Aliens vs. Predator (2 CD) | $ 44 |
| Alpha Centaury | $ 44 |
| Ark Of Time | $ 10 |
| Army Men II | $ 42 |
| Atlantis II (4 CD) | $ 39 |
| Beat The House | $ 10 |
| Beetle Crazy Cup | $ 40 |
| Beavis & Butthead | $ 36 |
| **Brood War,StarCraft,Diablo,Warcraft** | **$ 38** |
| Braveheart | $ 40 |
| Breakneck | $ 42 |
| Bugs Bunny | $ 35 |
| Capitalism Plus | $ 14 |
| Castles 2 | $ 10 |
| Colin McRae Rally | $ 22 |
| Combat Chess | $ 18 |
| Cutthroats | $ 40 |
| Dark Omen | $ 20 |
| Dark Stone: Evil Reigns | $ 44 |
| Dark Vengeance | $ 36 |
| Death Rally | $ 14 |
| Deer Hunt Challenge | $ 44 |
| Demolition Racer | $ 42 |
| Diablo | $ 22 |
| Diablo: Hellfire | $ 17 |
| **Diablo 2 (3 CD)** | **$ 35** |
| **Die Hard 2** | **$ 49** |
| Disk World Noir (3 CD) | $ 40 |
| Dune 2000 | $ 44 |
| Dungeon Keeper II | $ 44 |
| **EURO 2000** | **$ 49** |
| European Air War | $ 35 |
| Extreme 500 | $ 42 |
| F/A-18 Korea | $ 18 |
| F-22 v.5 | $ 14 |
| Falcon 4.0 | $ 35 |
| Faust | $ 37 |
| Fifth Element | $ 39 |
| Fighter Duel | $ 30 |
| Fighter Squadron | $ 42 |
| Final Doom | $ 14 |
| Final Fantasy VIII | $ 44 |
| Fleet Command | $ 20 |
| Flight Unlimited III (3 CD) | $ 44 |
| Flying Corps Gold | $ 18 |
| **Final Fantasy VIII (5 CD)** | **$ 44** |
| Football World Manager | $ 18 |
| Gabriel Knight 3 | $ 37 |
| Gex 3D:Enter The Grecco | $ 18 |
| Great Battles of Alexander | $ 14 |
| **Ground Control** | **$ 36** |
| Grim Fandango (2 CD) | $ 44 |
| Halflife | $ 39 |
| Halflife: Opposing Force | $ 30 |
| Heart Of Darkness | $ 20 |
| Heavy Gear | $ 13 |
| Hellcopter | $ 39 |
| Heretic II | $ 39 |
| Heroes of Might & Magic Compendium (3 CD) | $ 42 |
| Homeworld | $ 39 |
| **Icewind Dale** | **$ 35** |
| Imperium Galactica (2 CD) | $ 14 |
| Imperium Galactica II (4 CD) | $ 39 |
| Independence War (4+1 CD) | $ 35 |
| Invictus | $ 37 |
| Klingon Honor Guard | $ 35 |
| Lands Of Lore III (4 CD) | $ 44 |
| Le Mans 24 Hours | $ 36 |
| Lucky Luke | $ 30 |
| M1A2 Abrams | $ 14 |
| **MDK 2** | **$ 37** |
| Men In Black | $ 20 |
| Messiah | $ 38 |
| Might & Magic VII (2 CD) | $ 42 |
| Monaco Grand Prix 2 | $ 42 |
| Moto Racer 2 | $ 44 |
| Moto Racer Classic | $ 20 |
| Need for Speed IV | $ 44 |
| **Need for Speed V** | **$ 49** |
| NHL 2000 | $ 44 |
| Nocturne | $ 42 |
| Nomad Soul | $ 42 |
| Normality | $ 10 |
| Nox | $ 44 |
| Oddworld: Abe's Oddysee | $ 14 |
| Pandemonium 2 | $ 18 |
| Powerslide | $ 36 |
| Premier Manager 98 | $ 20 |
| Puzzle Bobble | $ 14 |
| **Quake 3** | **$ 49** |
| Revenant | $ 42 |
| Rainbow Six : Rogue Spear | $ 42 |
| Rally Masters | $ 38 |
| Rayman Designer | $ 18 |
| Rent a Hero | $ 42 |
| Requiem | $ 42 |
| Rollcage 2 | $ 39 |
| **Roland Garros 2000** | **$ 32** |
| S.C.A.R.S | $ 25 |
| Scullcaps | $ 25 |
| **Shogun Total War** | **$ 49** |
| Silver (2 CD) | $ 37 |
| Sim City 3000 | $ 44 |
| Sini Star | $ 42 |
| **Slave Zero** | **$ 42** |
| Soul Reaver | $ 42 |
| Slipstream 5000 | $ 10 |
| Solitaire For Windows | $ 10 |
| Speed Busters | $ 39 |
| SPQR | $ 10 |
| Star Craft | $ 19 |
| Star Craft: Broodwar | $ 27 |
| Star Trek 25-th Anniversary | $ 10 |
| Star Wars Alliance (2 CD) | $ 44 |
| X-Wing vs Tie Fighter (3 CD) | $ 44 |
| Street Racer | $ 18 |
| Supreme Snowboarding | $ 40 |
| Superbike World Championship | $ 44 |
| System Shock 2 | $ 44 |
| Swat 3 | $ 39 |
| Test Drive 6 | $ 31 |
| The F.A. Football Manager 2000 | $ 44 |
| The F.A. Premier League STARS | $ 44 |
| The Sims | $ 49 |
| Theme Park World | $ 44 |
| C&C Tiberian Sun (2 CD) | $ 44 |
| Tomb Raider III | $ 36 |
| Total Air War | $ 20 |
| Tzar | $ 18 |
| Ultima Ascention | $ 44 |
| Unreal Mission Pack | $ 25 |
| Uprising II: Lead & Destroy | $ 38 |
| Urban Chaos | $ 42 |
| V Rally | $ 20 |
| Virtual Pool | $ 10 |
| Warcraft II Battlenet edition | $ 23 |
| Wargasm | $ 20 |
| Warzone 2100 | $ 40 |
| Wetrix | $ 25 |
| Wing Commander: Prophecy (4 CD) | $ 20 |
| World Football 98 | $ 18 |
| World War II Fighter | $ 44 |
| X Beyond The Frontier | $ 42 |
| X-Files (7 CD) | $ 40 |
| Z + Expansion Kit | $ 14 |

## КОЛОНИ

| | |
|---|---|
| Jupiter | $ 10 |
| Surf Sound MX 160 | $ 16.2 |
| Surf Sound SL 300 | $ 31.2 |
| Surf Sound MG 240 | $ 30 |
| Surf Sound BL 300 | $ 27.6 |
| Comtech | $ 19 |
| GeniusSP 710a | $ 14 |
| Genius March Surround | $ 85 |
| Teac Power Max 60/2 | $ 13 |
| Teac Power Max 80/2 | $ 16 |
| Teac Power Max 140/2 | $ 28 |
| Teac Power Max 240/2 | $ 41 |
| Teac Power Max 260 | $ 40 |
| Teac Power Max 300 | $ 85 |
| Teac Power Max 500 | $ 78 |
| Teac Power Max 1000 | $ 200 |
| Creative PC Works SSP52 | $ 27 |
| Creative PC Works CSW100 | $ 55 |
| Creative PC Works CSW 200 | $ 93.5 |
| Creative PC Works FPS 1000 | $ 85 |
| Creative PC Works FPS1024 + SB Live | $ 140 |

## ЗА КЛУБОВЕ

**Най-добрите заглавия с ръководства на български!**
**На супер ниски цени!**

| | |
|---|---|
| Heroes of Might & Magic III | $ 19 |
| Heroes of Might & Magic III: Armageddon's Blade | $ 15 |
| Unreal Tournament (2 CD) | $ 29 |
| Re-Volt | $ 19 |
| StarCraft | $ 19 |
| TZAR на български | $ 18 |

**И още хитови заглавия:**

| | |
|---|---|
| Fifa 2000 | $ 44 |
| Need For Speed V | $ 49 |

**7 диска с четири игри на невероятната цена от 50$!**

Unreal; Duke Nukem (3 CD)
Total Annihilation (2 CD)
Abe's Oddysee

## НАМАЛЕНИЯ

**10 заглавия на нови, още по-ниски цени!**

**До 30% отстъпка:**

| | | |
|---|---|---|
| Anno 1602 | ~~$34~~ | $30 |
| Apache Havoc | ~~$30~~ | $25 |
| Blood 2: The Chosen | ~~$36~~ | $30 |
| Eastern Front | ~~$18~~ | $15 |
| Grand Touring | ~~$30~~ | $25 |
| Operational Art Of War | ~~$25~~ | $20 |
| Pinball: Big Race Of USA | ~~$30~~ | $25 |
| Pro PinBall: Time Shock | ~~$25~~ | $20 |
| Civilization Call to Power | ~~$42~~ | $30 |
| Turok 2 | ~~$39~~ | $30 |

**Общо спестявате $53**

**ВСИЧКО ТОВА И МНОГО ПОВЕЧЕ В МАГАЗИНИТЕ НА:**

**ул. "ЦАР ШИШМАН" №31**
**тел: 02/ 986 40 84**

**пл. "СЛАВЕЙКОВ" № 9**
**тел: 02/ 986 68 58**

PC MANIA®

# mtel.net
## A Company of MobilTel

ВЕЧЕ НЕ Е НУЖНО ДА СПЕСТЯВАТЕ ОТ ЗАКУСКИ ЗА ДА ПОЛУЧИТЕ

# ИНТЕРНЕТ КАРТАТА НА БЪЛГАРИЯ

**5 часа**
**3 лева**

**10 часа**
**5 лева**

# mtel.card

**Интернет навсякъде. На длан.**

**20 часа**
**10 лева**

**50 часа**
**20 лева**

HTTP://CARD.MTEL.NET ОГЛЕДАЙТЕ СЕ И ЩЕ Я ВИДИТЕ!

ЗА ИНФОРМАЦИЯ
088 1010

ДРЪЖТЕ ЗДРАВО!